Darkover auf Deutsch präsentiert:

Darkover Guide
für Second Life™

Version 1.3
Stand: 17.05.2010

Inhalt

Darkover Guide - Die Welt

0 Vorwort

Darkover, was ist das?
Vielleicht weißt Du ja, dass die Welt „Darkover" aus der Feder von Marion Zimmer Bradley stammt. Es ist dieselbe Frau, die auch „die Nebel von Avalon" geschrieben hat.
Allerdings ist die Welt nicht dieselbe. Die Darkover Geschichten spielen auf einem fremden, unwirtlichen Planeten.

Wenn Du schon einmal LARPs (Live Action Role Play) besucht hast, oder bereits Erfahrung mit online Rollenspielen hast, dann wird es Dir nicht schwer fallen, Dich in eine fremde Welt hineinzuversetzen. Es gibt viele Fantasy-Welten, mit Elfen, Orks, Zauberern und vielem mehr. Doch bevor bei Dir falsche Bilder im Kopf entstehen, lass Dir gesagt sein, dass Darkover mit diesen Welten schwer zu vergleichen ist. Es gibt keine Elfen wie in „Herr der Ringe" und auch keine Orks. Es gibt so etwas wie Magie, doch es gibt keine Zauberer, die unheimliche Sprüche murmeln und Feuerbälle werfen. Aber langweilig wird es trotzdem nicht, es gibt genügend andere Möglichkeiten.

Wenn Du noch nie ein Rollenspiel gemacht hast, dann betrittst Du mit Darkover Neuland. Aber mit Hilfe dieser Guide wirst du nicht unvorbereitet sein. Dieses Dokument ist dazu gedacht, gerade den Darkover-Neulingen den Einstieg ins Spiel zu erleichtern. Als eine Art Spielerhandbuch enthält es alles, was der Spielercharakter wissen kann. Kann, aber nicht muß, Du brauchst das, was hier steht, nicht auswendig zu lernen. Wichtig ist, ein Gefühl für die Welt zu bekommen.

Vielleicht hast Du ja schon ein oder mehrere Bücher des Darkover Zyklus gelesen. Dann weißt Du sicher schon eine Menge über die Welt, und alles, was hier steht, ist für Dich ein alter Hut. Schau es Dir trotzdem einmal an, möglicherweise entdeckst Du ja das eine oder andere, was Dir unbekannt vorkommt.

Viel Spaß beim Lesen !

0.1 Credits

"Darkover" ist ein literarisches Werk von Marion Zimmer Bradley - Das Copyright ihrer Werke liegt beim "Marion Zimmer Bradley Literary Works Trust" und/oder bei "Scovil Chichak Galen Literary Agency, Inc." und/oder bei Russell Galen.

0.2 Copyright

1 Der Planet

Darkover ist der vierte Planet eines mittelgroßen dunklen Sterns, der am Himmel der Erde unsichtbar und so trübe ist, dass er nur in Sternenkatalogen einen Namen besitzt.

Darkover wird für die Terraner ein wichtiger Knotenpunkt für den Langstrecken-Hyperflug, weil es so passend zwischen dem oberen und unteren Spiralarm der Galaxis liegt.

Die Sonne erscheint auf dem Planeten meist in feurigem Rot, sie wirkt eher wie große, rot glühende Kohle in der Farbe von Blut, deshalb wird sie auch die Blutige Sonne genannt.
Der Planet Darkover selbst hat vier Monde und ist kleiner als die Erde. Er hat eine Rotationsperiode von achtundzwanzig Stunden. Die stark geneigte Achse des Planeten bewirkt die extremen Klimaverhältnisse.
Die Schwerkraft ist ein wenig geringer als die auf der Erde. Der Sauerstoffgehalt der Luft ist höher. Der Planet hat keinen Nickel-Eisen-Kern, und die hauptsächlich vorkommenden Metalle sind Nichtleiter von geringer Dichte, was die niedere Schwerkraft erklärt. Das Gestein ist reich an Silikaten, jedoch arm an metallischen Erzen. Metalle werden hier immer rar und somit kostbar sein.

Es heißt, dass Darkover einst von menschlichen Kolonisten besiedelt wurde, die mit ihrem Schiff eigentlich zu ihrer weit entfernten Kolonie „Coronis“ unterwegs waren. Sie kamen vom Weg ab und mussten notlanden. Die meisten alteingesessenen Darkovaner halten diese Geschichte für baren Unsinn.

Der Planet selbst hat **vier Monde**, die verschiedene Farben haben.

Mormallor	perlweiß, silberweiß	
Liriel	violett	Größter Mond
Kyrrdis	blau, pfauenblau	
Idriel	grün, hellgrün	

Die Temperaturen auf Darkover schwanken zwischen Extremen. In der kurzen Sommerperiode kann es sehr warm werden, im Winter herrschen nahezu arktische Verhältnisse.
Außerhalb des bekannten Siedlungsraums ist nach dem derzeitigen Wissen kein höheres Leben anzutreffen (siehe auch Kapitel „Humanoide“). Das liegt vor allem daran, dass der Planet weitgehend von Eis bedeckt ist. So wird auch der bewohnte Teil Darkovers von einer riesigen, eisstarrenden Gebirgsmasse umschlossen, den die Darkovaner **„Wall um die Welt“** nennen.

2 Geographie

Marion Zimmer Bradley hasste Karten und konnte mit ihnen nicht navigieren.

Die geographischen Beschreibungen in den Büchern sind stark voneinander abweichend. Sie hat sich in ihren Romanen auch teilweise widersprochen, was die geographische Lage von wichtigen Orten angeht (die Wüste hat sie sowohl in den Westen als auch in den Osten gelegt).

Sie hat zu ihren Lebzeiten keine Karten als "authentisch" anerkannt, da sie sich die Möglichkeit offen halten wollte (in späteren Romanen) weitere Orte einzufügen.

Aus diesem Grund gibt es kein anerkanntes Kartenmaterial von Darkover.
Alle Karten die man im Internet findet sind nur Annäherungen.

Es gibt eine sehr gute Abhandlung darüber, die versucht diese Ungereimtheiten aufzuklären.

Ich habe eine Karte entwickelt, die diese Abhandlung als Grundlange nimmt.
Zu finden ist die jeweils aktuelle Version der Karte hier:

http://darkover.info (Darkover Wiki)

http://darkover.blog.de (Darkover Blog)



2.1 Jahreseinteilung

Der darkovanische Tag dauert etwa 28 Stunden. Die darkovanische Woche hat zehn Tage, weswegen man auch von einem **Zehntag** spricht, und das Jahr währt 389 bzw. 390 Tage (es gibt ein Schaltjahr wie auf Terra).
Wie auf Terra werden die Tage außerdem zu Monaten zusammengefasst: Es gibt 12 Monate zu je 30 Tagen. Die fehlenden Tage werden durch vier unterschiedlich lange Zwischenzeiten abgedeckt.
Die Zwischenzeiten spiegeln außerdem den Wechsel der Jahreszeiten aus Sicht eines Bauern wieder, also Aussaat, Hochsommer (Blüte + Reife), Ernte und die Ruhezeit im Winter.

2.2 Besondere Jahreszeiten und Feste

2.2.1 Geisterwind

Alter Name für den Pollenflug der Kireseth-Blüte, der einen süßlich-scharfen Geruch hat. Er tritt im späten Frühling oder in den frühen Sommermonaten auf, sobald ein oder zwei regenlose Tage aufeinander folgen. Er kommt vor in den Kilghard-Bergen, dem niederen Hellers-Gebirge und an anderen Gegenden, die auf gleicher Höhe liegen.
Der Kireseth-Pollen wirkt als Aphrodisiakum und steigert die außersinnliche Wahrnehmung. Alle Wesen mit telepathischen, emphatischen oder andersartigen Psi-Kräften verspüren eine erhebliche Verstärkung ihrer Fähigkeiten, die jedoch oft so stark werden, dass sie kaum noch kontrollierbar sind. Wie bei einer halluzinogenen Droge werden die geistigen und moralischen Barrieren herabgesetzt, Menschen haben, entgegen ihrer sonstigen Gewohnheit, gleichgeschlechtliche sexuelle Kontakte oder paaren sich mit Vertretern anderer Rassen.
Auch Tiere reagieren auf den Geisterwind, viele kommen in die Brunft, manche geraten in mörderische Jagdlust, wie etwa die Ya-Menschen (die trotz ihres Namens keine Menschen sind, siehe Abschnitt 3.3.6, Ya-Menschen).

2.2.2 Mittsommerfest

Das wichtigste Fest für alle Darkovaner. Es wird gesungen, getanzt und gegessen. Die Darkovaner genießen die kurze Zeit der Wärme auf dem Eisplaneten und feiern das Leben, sie werfen sich zum Teil in bizarre Kostüme, Klassenschranken sind zum Teil aufgehoben.
Das Fest wird vor allem von den Anhängern der Vier gefeiert (s. Kapitel 6.1, „Darkovanischer Götterhimmel").

2.2.3 Mittwinterfest

Findet zum Jahresende statt. Es werden Geschenke ausgetauscht, gegessen und getanzt.
Das Fest ist weniger ausschweifend als das Mittsommerfest, die Darkovaner legen hier mehr Wert auf Gemütlichkeit. Das Fest wird vor allem von den Anhängern der Vier gefeiert (s. Kapitel 6.1, „Darkovanischer Götterhimmel"). Die Terraner kennen ähnliche Feste - für sie wird das Mittwinterfest wie eine Mischung aus Weihnachten und Silvester erscheinen.

3 Die Bewohner

3.1 Menschliche und nichtmenschliche Völker

Intelligente Bewohner sind hauptsächlich Menschen, die sich in Tiefländer, Bergvolk und Schmiedevolk aufteilen, wobei die Tiefländer die Mehrheit der Menschen stellen. Der Vollständigkeit halber sind hier auch die Terraner aufgeführt. Unter dieser Kategorie werden alle Menschen zusammengefasst, die auf einem Planeten des terranischen Imperiums geboren wurden, sie müssen nicht notwendigerweise von der Erde stammen. .
Außerdem gibt es noch Chieri, eine Art Elfenwesen. Sie sind sehr selten. Reinrassige Chieri sollten nur von erfahrenen Spielern gespielt werden (und nur nach Rücksprache mit der Spielleitung).
Zu den nichtmenschlichen Völkern gehören die halbintelligente Katzenwesen und die Ya-Menschen.

3.2 Menschliche Völker

3.2.1 Bergvolk

Gegenüber den Tiefländern sind die Bergbewohner sehr stark gebaut und muskulös, sie haben meist dunkle bis schwarze Haare, die oft auch kraus sind. Es sind kleine Menschen mit eckigen Zügen, deren Haut vom Wetter gezeichnet ist. Sie wirken schon recht früh alt. Auch die Lebenserwartung ist im Allgemeinen niedriger.
Während die Tiefländer in feine Stoffe gekleidet sind, tragen Bergbewohner oft Kleidung aus Leder und Fell. Die Tracht der Bergbewohner ist zweckmäßig und strapazierfähig, bunte Farben und aufwendige Verzierungen sind selten.
Das Bergvolk besteht zum größten Teil aus Anhängern des „Heiligen Lastenträgers“ **(Cristofero**, siehe Religion). Die Feste der Tiefländer sind in vielen Bereichen verpönt und werden nicht gefeiert, nur das Mittwinterfest hat Einzug in den Festtagskalender gefunden. Dem regelmäßigen Gebet wird großer Wert beigemessen und allgemein sind die meisten Leute tief gläubig.
In manchen Regionen wird Laran vollkommen ignoriert oder gar als „unheiliges Zauberwerk“ angesehen. Das Wort „Zauberer“ ist durch das Bergvolk ein Schimpfwort auf Darkover.
Die Bergvölker haben sich von der Herrschaft und der Politik der Tiefländer abgekoppelt, was auch daran liegt, dass die herrschende Klasse der Tiefländer ebendiesen „unheiligen Zauberwerken“ frönt .
Dank dieser „Zauberwerke“ haben die Tiefländer zur Zeit der Terraner ihren Einfluss auch auf die Berge ausgedehnt, aber es gibt auch in dieser Zeit noch Bergregionen, in denen sie keinerlei Einfluss haben und ihre Herrscher mit allem anderen als Respekt behandelt werden.

3.2.2 Chieri

Sie werden auch das „schöne Volk“ genannt. Ihre Körper sind androgyn, hochgewachsen, langgliedrig und von zierlichem Knochenbau. Sie haben graue Augen, silbernes Haar und sechs Finger an jeder Hand. Sie sind sehr langlebig (viele hundert Jahre), dafür bekommen sie nur selten Kinder, da sie zwar Hermaphroditen (Zwitterwesen) sind, aber die meiste Zeit ihres Lebens geschlechtslos leben (das darkovanische Wort dafür ist „emmasca“). Nur zu bestimmten Zeiten ihres Daseins reift entweder der männliche oder weibliche Anteil ihres

Körpers heran, um für Nachkommenschaft zu sorgen. Wenn ein Chieri sich verliebt und sich auch telepathisch mit seinem potentiellen Partner verbinden kann, wird die Umwandlung durch Hormone ausgelöst.
Chieri ernähren sich vegetarisch und leben in loser Gemeinschaft zusammen. Ältere Chieri leben auch allein, da sie der Gesellschaft durch ihr langes Leben müde werden.
Chieri waren schon vor den Menschen auf Darkover. In anderen Welten würden sie vermutlich als „Elfen" bezeichnet. Es heißt, dass es früher einen regen Austausch zwischen den Chieri und den Menschen Darkovers gab, und dass die Chieri die Menschen im Gebrauch ihrer Gaben (siehe „Laran") unterrichteten.
Es heißt außerdem, dass es in der frühen Geschichte Darkovers Mischehen gegeben hat. Hierbei müsste der menschliche Elternteil auf jeden Fall telepathische Begabung haben, weil die geistige Verbindung für die Chieri Voraussetzung für sexuellen Kontakt ist.
Um die Chieri ranken sich viele Geschichten und Legenden, ihre Existenz ist fest mit mit der darkovanischen Sagenwelt verknüpft. Allerdings sind die Kontakte in der Zeit der Terraner sehr selten, manch einer vergisst, dass es sich bei ihnen nicht um bloßen Mythos handelt. Jeder Darkovaner wird einem Chieri daher mit einer gewissen ehrfürchtigen Scheu begegnen, und das bloße Auftauchen eines solchen Wesens wird einen Menschenauflauf verursachen.

3.2.3 Schmiedevolk

Die Leute vom Schmiedevolk leben in den Hellers. Sie ähneln den Tiefländern sehr, sind jedoch behaarter, kräftiger und auch nicht so schmerzempfindlich wie die Menschen dort. Leute vom Schmiedevolk sind selten außerhalb ihrer Höhlen, Bergwerke und allgemein der Berge anzutreffen. Sie sind so sehr an ihren Lebensraum angepasst, dass sie sich wie die nichtmenschlichen **Waldläufer** in den Ebenen sehr unwohl fühlen, weil für sie der Sauerstoffgehalt der Luft zu hoch ist.
Es wird angenommen, dass das Schmiedevolk von den Tiefländern abstammt, die in grauer Vorzeit durch Genexperimente kräftiger und widerstandsfähiger gemacht wurden. Im Laufe der Zeit entwickelten die genmanipulierten Menschen eine eigene Kultur, die sich rund um das Feuer dreht.
Das Schmiedevolk lebt überwiegend von Erzabbau und von dem Verkauf des Metalls an die Domänen und Trockenstädte. Passend zu ihrer Lebensweise beten die Leute aus dem Schmiedevolk Sharra an, „die in Ketten Geschlagene". Allein dies macht sie in den Augen der Tiefländer suspekt. Außerdem bestatten sie ihre Toten nicht, sondern bieten sie den Kyorebni als Nahrung an, ein Brauch, der bei den anderen Völkern im besten Fall Befremden auslöst. Sie lassen sich von den Comyn-Lords nicht viel sagen, und meiden Tiefländer und andere Bewohner Darkovers, treiben jedoch einen regen Handel mit den Domänen und den Trockenstädten. Ihre Produkte wie das Metall und auch Feuerwerke sind in den Ländern sehr beliebt. Für letztere nutzen sie die natürlich vorkommenden Chemikalien auf Darkover, um ausnahmsweise etwas weniger ernsthaftes als Waffen oder Gebrauchsgegenstände herzustellen.

3.2.4 Terraner

Unter diesem Begriff werden alle Menschen zusammengefasst, die nicht auf Darkover geboren wurden, sondern auf irgendeinem Planeten des terranischen Imperiums. Zu Beginn der Wiederentdeckung Darkovers durch das Imperium hielten die meisten Darkovaner die

Existenz der Terraner für ein Märchen. (In dieser Zeit spielen wir.)

Die Terraner sind so verschieden wie die Planeten, von denen sie stammen. Die meisten kommen als Wissenschaftler der verschiedenen Fakultäten hierher, um Darkover und seine Bewohner zu studieren. (Das Spielen eines Terraners sollte vorher mit der Spielleitung abgesprochen werden.)

3.2.5 Tiefländer

Tiefländer stellen die Mehrheit der Bewohner auf Darkover.
Ihr Lebensraum umfasst fast das gesamte bewohnbare Gebiet Darkovers mit Ausnahme der Hellers (wo das Schmiedevolk lebt) und den höheren Bergregionen (wo das Bergvolk heimisch ist). Von ihnen ist meist die Rede, wenn von „Menschen" oder „Darkovanern" gesprochen wird, weil die anderen Menschenvölker wie auch die Nichtmenschen eher Randerscheinungen sind.
Die herrschende Klasse der Tiefländer (die auf Terra als „Adel" bezeichnet würde) wird „**Comyn**" genannt. Die Comyn sind auch diejenigen, welche außersinnliche und mystische Fertigkeiten haben, die auf Terra als „Magie" bezeichnet würden und bei den meisten anderen Völkern auf Ablehnung stoßen.

3.2.6 Trockenstädter

Trockenstädter sind groß, blond und braungebrannt. Für sie ist nichts wichtiger als das **Kihar**, ein komplexer Ehrenkodex, den sie nach ihrer eigenen Glaubensvorstellung von den Katzenwesen übernommen haben, so wie den wilden, sprunghaften Kampfstil.
Das Kihar umfasst die persönliche Ehre, männliche Überlegenheit sowie den Kampf- und Überlebenswillen der Trockenstädter.
Fremde gelten in den Augen der Trockenstädter nicht als gleichwertig, womit sie auch nicht unter die Regeln des Kihar fallen. Im Kampf gegen einen Fremden greifen die Trockenstädter darum oft zu vergifteten Dolchen und neigen zu einer sehr brutalen Art.
Frauen werden als Besitz des Mannes angesehen und mit dem Tag der ersten Menstruation in Ketten gelegt, die sie daran hindern, die Hände all zu weit auseinander zu nehmen. Frauen, die nicht in Ketten gelegt sind, werden als Prostituierte angesehen. Die Ketten von den bevorzugten Frauen angesehener Männer können auch aus Kupfer (das wertvollste Metall auf Darkover), oder anderen Metallen und reich mit Edelsteinen verziert sein.
Trockenstädter sind polygam und angesehene Männer halten sich meist einen ganzen Harem von Frauen und Konkubinen.
Es gibt drei große Städte in der Wüste, in der die Trockenstädter leben: **Ardcarran**, **Shainsa** und **Daillon**. Die Stadt Ardcarran ist für ihre Bordelle bekannt, hier werden Männer, Frauen und Kinder jeder Alterstufe zum Vergnügen und auch zum Kauf angeboten.
In der Vergangenheit gab es viele Kriege mit den Herrschern der Tiefländer, die aber für keine der Seiten einen entscheidenden Durchbruch brachten, und so wurde schließlich ein Friedensvertrag geschlossen und eingehalten.
Trockenstädter sind nicht einfach nur aufbrausende Krieger, sie sind auch gewiefte und in Gelddingen sehr pragmatische Kaufleute. Auch in Zeiten des Krieges riss der Warenaustausch zwischen den Trockenstädten und den Tiefländern nicht ab. Die Trockenstädter treiben sogar mit den Katzenwesen Handel, wozu sie diesen ihre Sprache beigebracht haben.
Die einfachen Trockenstädter neigen zur Paranoia. Die reservierte Haltung aller Darkovaner

gegenüber Terranern ist bei ihnen zu offener Feindseligkeit geronnen, glauben den Terranern nicht einmal, dass diese tatsächlich von anderen Welten kommen, sondern halten sie für geschickte Betrüger.
Trockenstädter sind sehr abergläubisch, sie verehren den Gott **Nebran**, in dessen Namen sie gleichwohl oft fluchen.

3.3 Nichtmenschliche Völker

3.3.1 Cralmacs[1]

Cralmacs sind eine Rasse von eingeborenen Säugetieren, die wie eine Kreuzung aus Affe und Katze wirken. Sie sind klein, mit dunklem Fell bedeckt, haben goldgelbe Augen und tragen einen felligen Schwanz. In den Augen der Tiefländer sind sie ziemlich hässlich.
Cralmacs fehlt die Sprachbegabung, sie können aber Laute von sich geben.
Da es keine sichtbaren Geschlechtsunterschiede gibt, fragt sich so mancher Darkovaner auch, wie Männchen und Weibchen überhaupt zueinander finden. Dessen ungeachtet pflanzen sich Cralmacs auf natürlichem Wege fort; sie paaren sich zu bestimmten Brunftzeiten, was den Darkovanern Anlass zu anzüglichen Witzen und Sprichwörtern gibt.
Cralmacs sind nicht besonders intelligent, weshalb „**so dumm wie ein Cralmac**" eine beliebte Redewendung darstellt. Sie sind jedoch keine hirnlosen Geschöpfe, sondern haben untereinander eine gewisse Stammeskultur. Die begabteren unter ihnen können sogar die menschliche Sprache verstehen lernen, so wie es Affen auch möglich ist.
Im Zeitalter des Chaos halten sich die Comyn-Lords Cralmacs als Diener. Es wird gemunkelt, dass manche die Cralmacs sogar mit Hilfe von Matrices genetisch verändert haben, um sie ihren eigenen Bedürfnissen besser anzupassen[2].

3.3.2 Katzenwesen

Katzenwesen (auch Katzenmenschen genannt) sehen aus wie menschengroße, aufrecht gehende Katzen, mit grünen Katzenaugen und spitzen Pinselohren, die an die terranischen Luchse erinnern. Sie tragen spitze Klauen, die sich nicht einziehen lassen, was sie daran hindert, wie die meisten Katzen auf Bäume zu klettern. Durch den gegenüberstehenden Daumen können sie aber Werkzeuge benutzen.
Sie sind intelligent, haben ihre eigene Sprache und Kultur, auch wenn diese im Vergleich zu den Tiefländern eher primitiv ist. Sie benutzen Waffen und tragen ansatzweise eine Form von Kleidung, die aber eher als Schmuck dient als dazu, irgendetwas zu verhüllen. Ihr Fell schützt sie ausreichend vor der Kälte.
Katzenwesen können Psi-Kräfte entwickeln, einige wenige sollen sogar gelernt haben, mit Matrices umzugehen, den Sternensteinen der Comyn - die meisten Darkovaner würden das aber für ein Schauermärchen halten.
Katzenwesen leben in Bauen tief im Wald, ihrer Katzennatur entsprechend leben sie weitgehend nachtaktiv. Sie jagen die Tiere des Waldes, verschmähen aber auch Beeren

[1] In „Herrin der Stürme" steht, Cralmacs seien genetisch erzeugte Wesen - das beißt sich mit dem Text über Cralmacs in der Concordance. Wir nehmen für das Rollenspiel das zweite als richtig an.
[2] In „Die Herrin der Stürme" steht, Cralmacs seien Kreuzungen aus „Schweifern" und Menschen. Das steht aber in keinem anderen der durchsuchten Bücher. Was wäre denn das Originalwort für „Schweifer"?

nicht.
Sie sind furchtlos und aggressiv, besonders die Weibchen gelten als wild und sehr grausam. Gerade die weiblichen Anführer und die Schamaninnen begründen die Furcht der Darkovaner vor den Katzenwesen, denn sie foltern ihre Gefangenen.
Es kommt immer wieder vor, dass Reisende von einer Gruppe draufgängerischer Halbwüchsiger überfallen werden. Unvorsichtige, die sich in ihr Gebiet wagen, verlieren entweder ihre gesamte Habe oder ihr Leben.
Ebenso treibt ein harter Winter ganze Rudel aus den angestammten Revieren zu menschlichen Siedlungen, wo sie dann auf leichte Beute hoffen. Im Großen und Ganzen halten sie sich aber von Menschen fern, und die Darkovaner tun gut daran, sie in Ruhe zu lassen.
Eine Ausnahme von dieser Regel bilden einzelne Rudel, die von Zeit zu Zeit ausziehen, um mit Händlern in den Trockenstädten Waren zu tauschen. Von den Trockenstädtern haben sie wohl auch deren Sprache gelernt, für den Handel sprechen sie zuweilen auch ein wenig Cahuenga.
Die Trockenstädter behaupten, sie hätten ihren Kampfstil von den Katzenwesen abgeschaut. Mit diesen gemeinsam haben sie den komplizierten Ehrenkodex, den sie Kihar nennen. Es ist unbekannt, wie diese Verbindung zwischen den beiden Völkern zustande kam.

3.3.3 Kyrri

Kyrri sehen affenähnlich aus mit grau-silbernem Fell, einem Gesicht, das entfernt an irdische Gibbons erinnert, und grünen, im Licht aufleuchtenden Augen. Allerdings haben sie fünf gleichlange Greiffinger und keinen Daumen, was sie aber nicht am Benutzen von Werkzeugen hindert. Ihre Körpergröße variiert stark von „kindgroß‟ bis „hühnenhaft‟, besonders die großen Exemplare können in Kleidung bei Dämmerlicht mit Menschen verwechselt werden.
Sie sind intelligent und können die Sprache der Menschen erlernen, um einfache Botschaften zu vermitteln, sie scheinen das aber nicht gerne zu tun, denn meistens verrichten sie schweigend ihre Arbeit.
Kyrri dienen in den Türmen (und manchmal auch in den Burgen der Comyn) als Diener. Gerade bei den Laranbegabten sind sie sehr beliebt, da sie keine Telepaten sind, jedoch als Empfänger fungieren können.
Wer einem Kyrri begegnet, muss jedoch vorsichtig sein, denn diese Wesen können, wenn sie sich bedroht fühlen, elektrische Schläge austeilen, ähnlich wie die Zitteraale auf der Erde. Ihre Herkunft ist unbekannt. Es wird gemunkelt, dass auch sie als das Produkt von Manipulationen aus einer früheren Rasse hervorgegangen sind.

3.3.4 Ryachiyas und Ryachiyus[3]

Rychiyas sind künstlich erschaffene Kreuzungen aus Menschen und Cralmacs. Sie sehen aus wie schlanke, anmutige Frauen, die dem vorherrschenden Schönheitsideal entsprechen. Ihre Taillen sind extrem schmal, ihre Beine überlang. Die männlichen Gegenstücke heißen Ryachiyus und haben das Aussehen von Knaben.

[3] Dieser Begriff kommt in der Concordance nicht vor, und überhaupt nur in „Herrin der Stürme‟. Dort steht auch, Cralmacs seien genetisch erzeugte Wesen - das beißt sich mit dem Text über Cralmacs in der Concordance.

Ihre genetische Veränderung macht Rychiyas wie Ryachiyus steril, und sie altern nicht sichtbar. Wie Menschen können sie sprechen, kleinere Aufgaben erledigen oder sogar Instrumente spielen, ihr Hauptzweck dient aber der Befriedigung der sexuellen Bedürfnisse ihres jeweiligen Herrn.
Sie werden mittels Matrices unter Kontrolle gehalten und daran gehindert, Eigeninitiative zu entwickeln. Es ist unklar, ob sie tatsächlich so etwas wie Freude oder Lust empfinden, oder ob sie einfach geistlose Puppen mit einer schönen Hülle sind. Den Laranzuin ist die Existenz der Rychiyas peinlich, da diese Wesen ein Beweis für einen ungeheuerlichen Missbrauch der Larankräfte darstellt, so wie die Matrixwaffen (siehe 6.3.1 Matrixtechnik und Matrixwaffen). Die meisten Laranzu gehen diesem Thema aus dem Weg.
Rychiyas wurden nur im Zeitalter des Chaos gezüchtet. Der legendäre Laranzu **Varzil**, genannt „der Gute", überzeugte die Comyn von der moralischen Verwerflichkeit solcher Züchtungen, und die Erschaffung von Rychiyas bzw. Ryachiyus wurde verboten.
Im „Zeitalter der Wiederentdeckung" (aktueller Spielzeitpunkt) sind sie daher nicht mehr anzutreffen, aber man erzählt sich von ihnen noch in vielen Geschichten, abends am Kaminfeuer.

3.3.5 Waldläufer

Auch Waldmenschen oder Waldmänner genannt. Hier gibt es oft eine Verwechslung mit dem Bergvolk, die sich gelegentlich auch als Waldmenschen bezeichnen.
Die Waldläufer selbst nennen sich „Himmelsvolk", was vielleicht daher rührt, dass sie nur in Talkesseln in den Bergen leben, im Tiefland ist die Luft für sie zu dicht.
Sie wirken affenähnlich mit ihrem Fell, dem fliehenden Kinn und läppchenlosen Ohren, sind jedoch eher feingliedrig gebaut und sehr gelenkig. Daneben verfügen sie über ein ausgezeichnetes Gehör, ihre roten Augen können über große Distanzen scharf sehen und sind sehr lichtempfindlich. Daher sind sie hauptsächlich in der Dämmerung oder bei Nacht aktiv, am Tage ziehen sie sich in ihre Behausungen zurück. Diese bestehen aus selbstgebauten Häuschen in den Baumkronen der widerstandsfähigen, knorrigen Bäume, die in den hochgelegenen Gebieten wachsen.
Ineinander geflochtene Schlingpflanzen ziehen sich wie regelrechte Straßen durch die Wipfel zwischen den Plattformen der einzelnen Familien und verbinden diese zu einer Siedlung.
Waldläufer sind eine intelligente Spezies. Sie haben eine eigene Zivilisation entwickelt, mit einer eigenen, aus Zwitscherlauten bestehenden Sprache und ihren eigenen Ritualen. Sie tragen keine Kleidung, aber durchaus Schmuck, benutzen Werkzeuge, legen die Fußböden ihrer Häuschen mit Moos aus und erhellen sie gelegentlich zu festlichen Angelegenheit mit Hilfe von Leuchtkäfern. Als reine Sammler und Fallensteller ernähren sie sich von Nüssen, Knospen, Insekten und Vogeleiern, Fleisch ist für sie unbekömmlich.
Die Waldläufer mögen keine Fremden, vor allem weil diese mit Feuer hantieren, das ihre gesamte Lebensgrundlage vernichten kann.
Es wird berichtet, dass die Waldläufer und die **Chieri** gemeinsame Vorfahren haben. Die Chieri bezeichnen Waldläufer als „kleinen Bruder, der nicht weise ist", womit sie nicht nur deren geringere Intelligenz bezeichnen, sondern auch die Tatsache, dass die Waldläufer nicht über Psi-Kräfte (siehe Kapitel „Die Psi-Käfte") verfügen.

3.3.6 Ya-Menschen

Die Ya-Menschen gehören wie die Kyrri und die Waldläufer zu den Eingeborenen auf

Darkover. Sie sehen aus wie übermenschengroße Vögel, die jedoch humanoide Beine haben. Ya-Menschen sind nicht sehr intelligent, ihre Kultur ist unterentwickelt bis nicht vorhanden. Sie besitzen keine Psi-Kräfte.
Sie leben in den Wäldern der Kilghard-Berge und dem niederen Hellers-Gebirge und betrachten die meisten anderen Rassen als Jagdbeute. Der **Geisterwind** verursacht bei ihnen eine Berserkerwut.

3.4 Tiere und Pflanzen

3.4.1 Tiere

Banshees: riesige, flugunfähige Raubvögel, die oberhalb der Baumgrenze leben und vom Geruch und der Körperwärme lebendiger Wesen angezogen werden. Sie haben einen großen, nackten, bussardähnlichen Kopf und einen riesigen, unförmigen Körper mit scharfen Krallen. Wie viele flugunfähige Vögel können sie sehr schnell rennen. Glücklicherweise nisten sie nur oberhalb der Baumgrenze, außerdem sind sie nachtaktiv und bei Tage völlig blind. Sie stoßen schrille unheimliche Schreie aus, mit denen sie ein Opfer paralysieren, um es dann mit einem Hieb ihres Schnabels zu töten.
Chervines: Ponygroße Huftiere mit einem Geweih (werden den Nutztieren abgesägt). Werden als Packtiere gehalten, arme Leute reiten auch auf ihnen. In der Not lässt sich ihr Fleisch auch essen und man kann aus ihrer Haut brauchbares Leder herstellen.
Rabbithorns: Kleines hasenähnliches Tier mit Hörnern. Es wird gejagt und gegessen, aus seinem Fell wird Wolle gewonnen.
Regenfische: leben in den Flüssen und Seen der Regenwälder, ihre Farben und verworrenen Muster inspirieren die darkovanischen Frauen zu neuen Stickereien.
Kyorebni: Große aasfressende Vögel. Die Leute vom Schmiedevolk bestatten ihre Toten nicht, sondern bieten sie den Kyorebni als Nahrung an.

3.4.2 Pflanzen

Kireseth: Pflanze mit glockenförmigen, tief blauen Blüten, deren Enden sternförmig auseinander laufen. Sie wächst auf Wiesen in den Kilghards und den unteren Teilen der Hellers. Kireseth wird auch als „Goldene Glocke", „Dorilys", „Cleindori" oder „Sternenblume" bezeichnet.
Ihre Pollen enthalten ein hochgradig psychedelisch wirkendes Harz, welches zur Herstellung von **Kirian** verwendet wird. Kirian mindert die Symptome der so genannten „Schwellenkrankheit", die Psi-Begabte in jungen Jahre befällt (und an der diese oft sterben). Außerdem kann man aus den Blüten auch **Raivannin** herstellen. Dieser Trank blockiert die Psi-Kräfte, es beraubt einen so Begabten vorübergehend seiner Fähigkeiten. Für nicht ausgebildete Telepaten, die mit ihren Kräften nicht zurechtkommen, mag dies eine Erlösung sein, Ausgebildete leiden darunter, so als ob sie ihr Augenlicht verloren hätten.

4 Darkovanische Gesellschaft

4.1 Kinder und Erwachsene

Auf Darkover gilt man mit 15 Jahren als erwachsen, was etwa „geschäftsfähig" bedeutet. Das heißt aber nicht, dass die jungen Erwachsenen dann frei über ihr Leben entscheiden können - die Eltern haben immer noch das letzte Wort, vor allem, wenn es ums Heiraten geht.

4.2 Stände

Das Gesellschaftssystem ähnelt einer spätmittelalterlichen, patriarchalischen Feudalgesellschaft. Es gibt das normale Volk und die herrschende Klasse der Comyn (sozusagen die Adelsfamilien). Sie sehen es als ihre Aufgabe, für ihre Bürger zu sorgen und sie zu beschützen. Durch die bewährten Traditionen hat jeder, der guten Willens ist, seinen Platz in der Gesellschaft. Durch ihre Laranbegabung können die Comyn ausserdem viele Dinge ermöglichen, die dem Normalbürger nicht möglich wären.
Viele Darkovaner fühlen sich in ihrer Welt sehr wohl und sind sehr verunsichert über das Auftreten der Terraner. Sie befürchten, dass die Fremdlinge ihre Welt völlig aus den Angeln heben, das Neue ist für sie eine Bedrohung. Und man hat schon von üblen Dingen gehört, die im terranischen Imperium mit Welten passiert sind, welche sich den Wünschen der Terraner widersetzten.

4.3 Geschlechterrollen

Die darkovanische Gesellschaft ist patriarchalisch und aus Sicht der Terraner sehr altmodisch: Die Frauen fungieren hauptsächlich als Ehefrauen und Mütter ihrer Kinder, die Männer als Vorstand ihrer vielköpfigen Familien. Da die darkovanische Bevölkerung besonders in früheren Zeiten häufig durch Krankheiten, Naturkatastrophen oder auch menschengemachte Katastrophen dezimiert wurde, war es wichtig, genügend Nachkommen zu haben. Schwangere Frauen wurden verhätschelt, die Kinder geradezu in Watte gepackt, um ihr Überleben zu sichern, denn die Kindersterblichkeit war trotz oder gerade wegen des Larans erheblich.
Dank fähiger Heiler ist die Lage im Zeitalter der Terraner zumindest bei den Comyn nicht mehr so dramatisch. Beim einfachen Volk ist die Auswirkung der langen Friedensphase positiv zu spüren, auch wenn hier noch viele Kinder ihren ersten Geburtstag nicht erleben. Die Einstellung der Darkovaner gegenüber Mutterschaft und Kindern hat sich allgemein nicht geändert.
Davon abgesehen hat es in der Geschichte von Darkover immer wieder selbstbewusste Frauen gegeben, die in Zeiten der Not den Platz ihrer gefallenen Männer einnahmen und als Anführerinnen akzeptiert wurden.
In der Zeit der Terraner hat sich das traditionelle Rollenmodell allerdings ein wenig gelockert, es gibt inzwischen mit der „**Gilde der Entsagenden**" sogar eine Organisation für Frauen, die sich nicht einordnen wollen. Die Frauen dieser Gilde üben auch traditionell „männliche" Berufe aus.

4.4 Die Comyn

4.4.1 Allgemeines über die Comyn

Die Comyn sind die Feudalherrscher auf Darkover, also das, was auf Terra einst mit „Adel“ bezeichnet wurde. Die Mitglieder der Comyn-Familien sind außerdem von alters her die einzigen, die mit **Laran** ausgestattet sind - eine Gabe, die anderswo gern unter dem Stichwort „Magie“ abgehandelt wird.
Es handelt sich um Psi-Kräfte, mit deren Hilfe besonders Begabte sogar das Wetter beeinflussen können (siehe Kapitel 6, „Die Psi-Käfte“).
Alle Comyn sind mehr oder weniger starke Telepaten und Empathen.
Seit der Ausbreitung der Menschen auf Darkover haben die Einwohner ihre Talente gezielt gefördert und mittels arrangierter Hochzeiten untereinander erhalten. Da die Begabung erblich ist, gab es in früheren Zeiten sogar langfristige Zuchtprogramme, um bestimmte Eigenschaften in den Familien zu verstärken oder neue Talente hervorzubringen.
Im allgemeinen heiraten die Mitglieder der Comyn nicht aus Liebe, sondern aus politischem oder finanziellem Kalkül.
Natürlich gibt es auch Comyn ohne Laran, die aber geradezu als „minderbemittelt“ angesehen und von den Angehörigen ihres Standes meist mitleidig bis herablassend behandelt werden. Wegen ihres „Defekts“ stellen sie auch nicht gerade eine gute Partie dar, weshalb sie meist in eins der kleineren Häuser eingeheiratet werden, um Bündnisse zu festigen.
Als oberste Instanz fungiert der König, der traditionell von der Comyn Familie **Hastur von Elhalyn** gestellt wird. Da die Elhalyn aber seit geraumer Zeit (aufgrund ihres seltsamen Laran) nicht in der Lage waren, wichtige Entscheidungen zu treffen, wird das Regierungsamt offiziell von einem **Regenten** ausgefüllt, welcher aus der Familie der **Hastur von Hastur** entstammt (mehr dazu siehe Kapitel 5.2, König und Regent).

4.4.2 Die sieben großen Comyn-Familien

Es gibt sieben große Familien auf Darkover, denen ein Großteil des bewohnbaren Landes gehört und die damit über das Schicksal der einfachen Leute bestimmen.
Dies sind: **Aillard**, **Aldaran**, **Alton**, **Ardais**, **Hastur von Elhalyn**, **Hastur von Hastur** und **Ridenow**.
Ihr Machtanspruch gründet sich auf der Legende, dass die Urahnen dieser sieben Häuser Nachkommen des darkovanischen Gottes Aldones seien, dem Herrn des Lichts. Noch viel mehr aber beruht ihre Herrschaft und der beinahe ehrfürchtige Respekt, mit dem sie behandelt werden, auf ihren Laran-Fertigkeiten (Psi-Kräften).
Gerade die Mitglieder der Großen Häuser besitzen die Gaben in starkem Ausmaß. In jedem Haus sind ein oder mehrere Gaben hauptsächlich vertreten und immer vorhanden, sofern die Person Laran besitzt.
Daneben gibt es aber auch Töchter und Söhne, deren Laran kaum die Ausbildung in einem Turm wert ist. Sie werden entweder zu Hause bei einem „Hof-Laranzu“ ausgebildet oder übergangsweise in einen Turm geschickt, damit sie ihre spärlich vorhandenen Kräfte kontrollieren lernen.
Zur Beschreibung der Gaben siehe Kapitel 6 „Die Psi-Käfte (Laran)“.

Aillard

Die Aillards tragen noch ein Gutteil Chieri-Blut in sich, als Erbe dieser nahen Verwandtschaft haben sie einen zusätzlichen sechsten Finger an jeder Hand. Außerdem gibt es immer wieder geschlechtslose Nachkommen in ihren Reihen, was bei den anderen Comyn eher Befremden auslöst.
Ungewöhnlich ist außerdem der Brauch, dass die weibliche Seite den Vorrang in der Familie hat, und die älteste Tochter den Sitz im Comyn-Rat einnimmt, nicht der älteste Sohn. Auf die Konservativsten unter den Comyn wirkt dieser Brauch geradezu schockierend.
Die Aillards haben die **Kreisgabe**: Mit Hilfe dieser Gabe können sich Laranbegabte mit den unterschiedlichsten Talenten zu einem Kreis verbinden, was ohne die modulierende und lenkende Wirkung der Kreisgabe nur mit großem Risiko stattfinden kann. Allerdings scheinen nur Aillard Frauen diese Gabe zu besitzen.
Die Aillard glauben an die Vier.

Aldaran

Haus Aldaran beherrscht die **Zukunftsschau**. Die Visionen sind sehr detailreich und treffen oft ein, aber nicht immer kann ein Aldaran mit den Bildern in seinem oder ihrem Kopf etwas anfangen. Wie das mit Orakeln eben so ist, sie sind schwer zu deuten.
Die Aldaraner haben anscheinend schon immer eigene Wege beschritten, weshalb sie auch bei den Vertretern der anderen großen Häuser nicht besonders angesehen sind. Sie sind Neuem sehr aufgeschlossen, und dazu gehört, dass in dieser Familie auch die Frauen Lesen und Schreiben lernen, während es bei den anderen als überflüssig gilt. Viele Angehörige des Hauses und auch Angehörige von verbündeten Comyn-Familien werden zur Ausbildung ins Kloster von Nevarsin geschickt und bekennen sich zu dem Glauben an Cristofero.
Sie sind den anderen Völkern gegenüber aufgeschlossen, sie tragen Chieri-Blut in sich, was sich in einem zusätzlichen sechsten Finger an jeder Hand äußert.
Im Zeitalter des Chaos experimentierten sie trotz allgemeinen Verbots mit sehr mächtigen Matrizes (Sternensteinen, siehe Kapitel 6 „Die Psi-Käfte"), wofür sie aus dem übergeordneten Gremium, dem Comynrat, ausgeschlossen wurden. Konsequenterweise erklärten sie auch ihre Unabhängigkeit von den sechs Domänen des Tieflandes. Sie sind außerdem eher terranerfreundlich, was den konservativeren Darkovanern ohnehin suspekt ist.
Bei den anderen Comyn-Familien gelten sie als Verräter. Als einflussreiche Familie gehören sie aber immer noch zu dem „illustren Kreis" der großen Comyn-Häuser, weshalb kein Vertreter der anderen Häuser dies einem Aldaran ins Gesicht sagen würde, sofern er nicht eine blutige Fehde provozieren will.
Das Wahrzeichen von Haus Aldaran ist ein Doppeladler.
Der ursprüngliche Stammsitz des Hauses wurde im Zeitalter des Chaos zerstört. Eine alte Räuberfestung wurde daraufhin als neue Stammburg auserkoren. Sie liegt in den Hellers, in der Nähe von **Caer Donn**.
Die Aldaran glauben an die Vier. Sie stehen dem Christofero-Glauben aber tolerant gegenüber.

Alton

Die Altons beherrschen den so genannten „**erzwungenen Rapport**", was bedeutet, sie können mit einer anderen Person auch gegen deren Willen einen telepathischen Kontakt aufnehmen.

Das funktioniert auch mit NichtTelepaten, ist für diese aber eher unangenehm, zumal ein einfacher Bürger es nicht gewohnt ist, plötzlich einer Geisterstimme in seinem Kopf zu hören. Außerdem haben einige besonders begabte Altons die „**Befehlsstimme**“, wodurch sie anderen unmittelbar ihren Willen aufzwingen können. Unter Umständen stirbt die andere Person dabei, was den Altons nicht gerade Beliebtheitspunkte einbringt.
Die Mitglieder dieser Familie sollen noch arroganter sein als die Vertreter der großen Häuser ohnehin schon sind, vielleicht auch wegen ihrer Famlien-Gabe. Sie missgönnen der Familie der **Hastur** außerdem die Regentschaft in Darkover. Altons vertragen sich schlecht mit den Hasturs, sie können nur schwer in so genannten Matrixkreisen zusammenarbeiten.
Tatsächlich ist der geistige Kontakt zwischen Vertretern der beiden Familien für beide Seiten gefährlich, selbst wenn diese damit einverstanden sind, und es soll sogar schon Todesfälle gegeben haben (die dann natürlich wieder Anlass zu Fehden gaben).
Der Stammsitz der Altons heißt Armida, wie auch die Stadt, in deren Nähe sich die Stammburg der Altons befindet.
Die Altons glauben an die Vier. Als konservativste Comyn-Familie haben sie für den Christofero-Glauben nur Spott und Verachtung übrig.

Ardais

Auch die Ardais tragen, wie die Familie Aillard, noch ein Gutteil Chieri-Blut in sich und haben wie diese als Erbe dieser nahen Verwandtschaft einen zusätzlichen sechsten Finger an jeder Hand.
Leider sind die männlichen Mitglieder dieser Familie meist hypersensibel und emotional unstabil, sie neigen zu Alkoholismus, Spielsucht oder Schlimmerem.
Die Hauptgabe der Ardais ist die **Katalysator-Gabe**. Durch sie kann Laran sich bei Menschen entwickeln, bei denen es vorher nur latent oder blockiert vorliegt.
Die Stammburg der Ardais liegt jenseits von Sain Scarp.
Die Ardais glauben an die Vier. Sie stehen dem Christofero-Glauben aber tolerant gegenüber, und es soll sogar einige überzeugte Christoferos unter ihnen geben.

Elhalyn („Hastur von Elhalyn“)

Die Elhalyn haben die **Fächervorausschau**. Das bedeutet, Elhalyns mit dieser Gabe sehen alle möglichen Zukunftsvarianten, wissen aber nicht welche davon eintrifft bzw. die wahrscheinlichste ist.
Viele Elhalyn verkraften die verwirrenden Bilder nicht, die in ihrem Kopf auftauchen, und werden wahnsinnig. Traditionell stellen die „Hastur von Elhalyn“ die Könige von Darkover. Weil sie durch ihre Gabe jedoch sehr labil sind, wird die Regentschaft zumeist von einem Vertreter der nahe verwandten „Hastur von Hastur“ Familie wahrgenommen.
Der Stammsitz der Elhalyn ist Burg Elhalyn, die in der Nähe von Thendara und Hali liegt. Ihr Wappen ist ein silberner Baum und eine Krone.
Die Elhalyn glauben an die Vier, haben aber kein Problem damit, ihre nicht laranbegabten Söhne in Nevarsin ausbilden zu lassen.

Hastur („Hastur von Hastur“)

Die Gabe der Hasturs ist die „**Lebende Matrix**“, was bewirkt, dass die Hasturs auch ohne einen Matrixstein große Kräfte einsetzen können. Mit einem Matrixstein kann ein sehr begabter Hastur-Abkömmling noch viel mehr bewirken als ein Alton - er kann dem Geist eines anderen nicht nur Befehle erteilen, sondern diesen auch völlig übernehmen, wobei die

andere Person aus den Erfahrungen des Hastur schöpft.
Da diese Gabe bei den anderen Familien auch nicht gerade Beifallsstürme hervorruft, bemühen sich die Hastur, nicht allzu sehr über dieses Detail zu reden, selbst wenn sie ansonsten ihre Macht und ihr Potential gern mehr oder weniger direkt zur Schau stellen. Glücklicherweise - zumindest sehen es die anderen Häuser so - gibt es nur sehr wenige, die potentiell über solche Kräfte verfügen.
Die Hastur glauben an die Vier, haben aber kein Problem damit, ihre nicht laranbegabten Söhne in Nevarsin ausbilden zu lassen.

Ridenow

Die Familie entstand aus einem Clan von Trockenstädtern, die in den Süden bis nach Serrais zogen und die alten Familien irgendwie dazu brachten, sie als neue Comyn-Familie zu akzeptieren. Durch viele Heiratsverträge wurde der Status so gefestigt, dass heute niemand mehr an die Herkunft der Ridenows denkt.
Die Ridenow-Gabe ist die Empathie, also das Empfangen von Emotionen. Diese erstreckt sich auch auf nichtmenschliche Wesen. Sie können mit anderen Wesen, Menschen wie Tieren, auch telepathisch kommunizieren (was auch als „**Tier-Laran**" bezeichnet wird). Das „Tier-Laran" beinhaltet aber nur eine Kommunikation, nicht eine Art Befehlsstimme wie bei den Altons.
Die Ridenow glauben an die Vier. Der Glaube der Christoferos ist ihnen suspekt.

4.4.3 Die kleineren Comyn-Familien

Es gibt neben den 7 großen Lords mehrere niedere Lords und Familien. Im Zeitalter des Chaos hat jede Familie ein eigenes kleines Königreich, im Zeitalter der Terraner sind die meisten dieser Reiche zu Gehöften geschrumpft.
Die Larangaben der Familien sind nur zum Teil bekannt, meist wird sich jedoch bei einem Clan das Laran der großen Familie finden, deren Vasallen er ist.

Name	Glauben	Verbündete	Beschreibung
Acosta	Die Vier	Hastur	Eine ehemals unabhängige große Familie. In der Zeit des Chaos heirateten sie in den Hastur Clan ein und galten seitdem als eine Unterfamilie der Hastur. Eine sehr bekannte Vertreterin dieser Familie war Königin Taniquel Hastur-Acosta, die bei ihrem Volk sehr beliebt war. Mit ihrer Hilfe wurde König Damian Deslucido besiegt.
Ambervale	früher: Die Vier, später Cristofero	Ardais	Kleine Adelsfamilie, deren Königreich im Zeitalter des Chaos von der Familie Deslucido übernommen wurde. Die Stammburg von Ambervale blieb erhalten und wurde von König Damien Deslucido gern für Treffen genutzt.
Castamir	Cristofero	Ardais	Eine kleine Comyn Familie, die den Ardais nahesteht. Es gibt auch eine Verbindung zu den Syrtis.
Daritor	Cristofero	Hastur	Eine kleine Comyn Familie, die den Hastur nahesteht. Sie sind interessanterweise zumeist Christoferos.
Delleray	Die Vier	Aldaran	Die Dellerays hatten wie MacAran Tierlaran, das in späteren Zeiten anscheinend verschwand. Die Laranbegabung zeigt sich in dieser Familie sehr früh.
Deslucido	Die Vier	--	Die Familie eroberte im Zeitalter des Chaos mehrere kleinere und größere Königreiche, wurde jedoch vernichtend geschlagen, und sie mußten ihre Gebiete wieder abgeben. Die Familie ist seit dieser Zeit verrufen und vermutlich ausgestorben, worüber die anderen Clans sehr erleichtert sind. Um das spezielle Laran dieser Familie ranken sich viele böse Gerüchte, es wird nur hinter vorgehaltener Hand darüber gesprochen, aber niemand weiß etwas genaues.
Di Asturien	Die Vier	Hastur	Fast alle Mitglieder der Familie sind blond und eher hellhäutig. Sie haben im Zeitalter der 100 Königreiche ein bedeutendes Gebiet in den Kilghard-Bergen.
DiScarp	Die Vier		Kleinere Adelsfamilie aus den Hellers-Bergen mit einem schlechten Ruf. Ihr Stammsitz Sain Scarp wurde früher als „Räuberburg“ bezeichnet.
Greenhills	Die Vier	Acosta	Gehören zur Familie der Acosta.

Name	Glauben	Verbündete	Beschreibung
Harryl	Die Vier	Di Asturien	Eine der ältesten Adelsfamilien, mit den Hastur wie auch den Di Asturien verwandt. Der Familie Di Asturien sind sie auch verpflichtet.
High Kinally	Die Vier	Hastur (Zeitalter des Chaos)	Ein Zweig der Storn-Familie.
Hoch Windward (High Windward)	Die Vier		Kleinere Adelsfamilie, die der Familie Storn nahesteht und zum Teil auch mit ihr verwandt ist.
Lanart	Die Vier	Alton	Eine Seitenlinie der Alton-Familie, wie die Leynier und die Lindir. Obwohl miteinander verwandt, gab es in der Zeit des Chaos eine langwährende Fehde unter den Familien.
Leynier	Die Vier	Alton	Siehe „Lanart"
Lindir	Die Vier	Alton	Siehe „Lanart" Im Zeitalter der Terraner gibt es Verbindungen zu der Familie Aillard.
Linn	früher: Die Vier, später Cristofero		Kleine Familie, deren Gebiet von den Deslucidos erobert wurde.
MacAran	Cristofero	Storn	Eine sehr konservative, fast schon reaktionäre Familie. Sie züchten mit Hilfe ihres berühmten Larans edle Jagdfalken und gelehrige, robuste Pferde.
Moray von Hammerfell	Die Vier	Aldaran	kleine Familie mit dem Stammsitz Hammerfell.
Reyes	Die Vier		Kleinere Adelsfamilie, die im Zeitalter der Terraner gute Kontakte zu den Ridenow hat. Vielleicht gibt es hier sogar Verwandtschatfsbeziehungen.
Rockraven	Die Vier	Aldaran	Die Rockravens sind eine arme Adelsfamilie. Ihr Laran ist ungewöhnlich und sehr gefährlich, denn die begabtesten unter ihnen besitzen die Wetterkontrolle, auch Blitze können sie kontrollieren. Die Gabe ist ausnahmsweise geschlechtsspezifisch, und sie tritt bei Frauen stärker zutage als bei Männern.
Scathfell	Die Vier	Aldaran	Ein Zweig des Aldaran Clans.
Storn	Die Vier, viele verehren besonders Sharra	Aldaran	Eine große, weit verzweigte Familie mit umfangreichem Landbesitz. Hatte eine lange Blutfehde mit den Hammerfells.
Syrtis	Cristofero	Ardais	Kleinere Adelsfamilie mit wenig Grundbesitz, die aber mächtiges Laran besitzen. Weil sie mit den Ardais verwandt sind, beinhaltet dies unter anderem die Katalysator-Gabe. Durch geschicktes Taktieren haben sie stets mehr Geld und Ansehen erhalten, als ihnen nach Ansicht der anderen Familien zusteht.

Name	Glauben	Verbündete	Beschreibung
Terrelind	Die Vier	Acosta	Gehören zur Familie der Acosta.
Vair	Die Vier	Acosta	Kleinere Adelsfamilie in den Tiefebenen, in der Nähe der Venza-Berge. In der Zeit des Chaos wurde die Familie durch König Damian Deslucido nahezu ausgerottet.
Vallonde	Die Vier	Vyandal	Kleinere Adelsfamilie.
Verdanta	Die Vier	Leynier	Ein Zweig der Leynier-Familie. Lange Zeit mit der Familie High Kinally verfeindet.
Vyandal	Die Vier	früher: Deslucido	Kleinere Adelsfamilie. Ein Vyandal diente einst den Deslucidos als General.

4.5 Die Gilde der Entsagenden

Trotz der patriarchalischen Struktur gibt es für Frauen die Möglichkeit, auf ihre traditionelle Rolle als Ehefrau und Mutter zu verzichten und außerhalb der Regeln zu leben - die Gilde der Entsagenden (**Comhi - letzii**), auch die „freien Amazonen“ genannt.
In der Frühzeit haben sich auf Darkover zwei Frauenorden entwickelt: Die Priesterinnen Avarras, die sich auf Heilung verstanden, und die „Schwesternschaft vom Schwert“, die Kriegerinnen waren. Aus dem Zusammenschluß dieser beiden Orden entstand die Gilde der Entsagenden.
Die Unabhängigkeit dieser Gilde wird durch einen Vertrag mit den Comyn gesichert. Je nach Eignung der Frauen gehen diese unterschiedlichen Berufen nach. Für viele Frauen ist die Gilde der Entsagenden die letzte Hoffnung, doch jede Frau muß vorher einen Eid ablegen, in dem sie sich der Gilde völlig verschreibt. **Die Frauen sagen sich damit auch von ihrer Familie los, deren Name in ihrem Namen nicht mehr vorkommt.** Stattdessen tragen die Gildenfrauen den Namen ihrer Mutter als Beiname, mit einem vorangestellten „n'ha“ (für darkovanisch „nikhya mic“ = Tochter von).

4.6 Die Brückengesellschaft

Zur Zeit der ersten Kontakte mit den Terranern entsteht im Gildenhaus Thendara die Brückengesellschaft, die es sich zur Aufgabe macht, terranische Frauen und darkovanische Entsagende einander näher zu bringen und ihnen einen Wechsel zwischen den sehr verschiedenen Welten des Imperiums und Darkovers zu ermöglichen (also eine Brücke zwischen diesen Welten zu bauen).
Die Brückengesellschaft veranstaltete als erste medizinische Fortbildungskurse für Entsagende, die terranischen Mitglieder nahmen im Tausch dafür die Dienste der Entsagenden als Führerinnen bei Expeditionen in Anspruch.
Viele weibliche Angestellte des Imperiums nahmen die Möglichkeit zur Mitgliedschaft in dieser Verbindung dankend an, so dass man für sie ein Haus schuf, in dem sie nicht auf den gewohnten Komfort verzichten mussten, jedoch in einer Gemeinschaft zusammenleben können.
Man kann die terranischen Mitglieder der Brückengesellschaft getrost als eine Art „Sonder-Entsagende“ ansehen. Sie haben die Gemeinschaft der Entsagenden immer wieder bereichert und viele Möglichkeiten zum kulturellen Austausch geschaffen.

4.7 Sprachen

Auf Darkover gibt es im Wesentlichen zwei Sprachen: **Casta** und **Cahuenga**. Daneben sprechen die Bewohner der Trockenstädte ihren eigenen Dialekt, der mit dem Cahuenga stark verwandt ist, außerdem haben die Katzenwesen ebenfalls ihre eigene Sprache.
Cahuenga stellt die Gemeinsprache dar, in der auch der Handel abgewickelt wird. Dagegen ist Casta die archaische Sprache der Comyn.
Die Terraner sagen, dass Casta eine alte terranische Sprache sei, die heute in ihrer Heimat niemand mehr spreche. Sie selbst die Terraner benutzen zur Verständigung **„Terra Standard"**, eine Art Gemeinsprache, die auf allen Planeten des Terranischen Imperiums verstanden wird.
Die Einwohner Darkovers weigern sich jedoch, diese Sprache zu lernen, besonders unter den konservativen Darkovanern wird jemand, der sie beherrscht, ziemlich schief angesehen.

4.8 Namen

Die darkovanischen Namen klingen für terranische Alt-Linguisten nicht so ungewöhnlich, wie es die Darkovaner gerne hätten. Der Ursprung der Darkovanischen Namen scheint irisch-schottische, spanisch-kastilisch und manchmal auch altgriechisch-lateinisch. Vor allem die Familiennamen klingen kastilisch und schottisch.

Einige sehr gut ausgearbeitete Namenslisten sind im Internet zu finden. Einfach „Namensliste Darkover" googlen.

4.9 Verhalten

Auf Darkover gilt es als unhöflich, dem Gegenüber die Hand zu geben. Unter den meist laranbegabten Comyn ist es geradezu eine Provokation, denn die Psi-Begabten scheuen körperliche Kontakte, so weit es geht.
Eine darkovanische Frau, die etwas auf sich hält, wird niemals ihre Knöchel oder ihren Nacken zeigen, ein weiter Ausschnitt oder bauchfreie Oberteile kommen überhaupt nicht in Frage.
Die niederen Stände behandeln die Comyn mit Respekt. Eine leichte Verbeugung ist das mindeste, was zur Wahrung des Anstands erforderlich ist. Comyn sind ihres Standes gewiss, selbst ein verschüchterter Comyn-Sohn zeigt die Distanz und den Stolz seiner Geburt.
Dennoch sind die Comyn nicht so distanziert wie etwa die terranischen Adeligen aus früheren Zeiten. Eine adelige Dame beaufsichtigt ihre Mägde nicht nur, sondern packt auch selbst mit an. Auch ein Gutsherr verbringt den Tag nicht nur mit Brüten über Büchern und dem Erteilen von Befehlen, sondern geht besonderen Arbeiten nach. Besonders die Söhne sind bei den Arbeiten auf dem jeweiligen Stammsitz fest eingebunden, auch wenn sie mit „junger Herr" angesprochen werden.

4.9.1 Liste der Ansprachen

- **Für Comyn untereinander:** Dom (männlich) /Domna (weiblich) / Damisela (junges Mädchen, unverheiratet), mehrere: Domyn
- **Für Comyn von Rangniederen:** Wie oben, es wird ein „vai" davorgestellt, also Vai

Dom, Vai Domna, Vai Damisela, mehrere: vai Domyn
- **Einfaches Volk:** Mestra (weiblich), Mestru (männlich), Mestruin (Plural)
- **Freunde:** chiyu, bredhiyu, bredu (männlich) / chiya, bredhiya, breda (weiblich)
- **Ausgebildete Psi-Begabte (siehe Kapitel „Laran"):** vai Leronis (weibl), vai Laranzu (männl.), vai Leronyn (Plural) oder Laranzuin

4.9.2 Redewendungen

- ...das glaube ich erst, wenn Zandrus Höllen schmelzen (für Darkovaner ist die Hölle eine Eiswüste)
- Reich wie der Herr von Carthon
- Frag den Fluss, warum er strömt, oder den Schnee, warum er die Sonne versteckt. (= die gestellte Frage war sinnlos)
- Wie findet man eine bestimmte Nuss im Wald? (die „Nadel im Heuhaufen")
- Dumm wie Duramanns Esel.
- Man kann einem Küken nicht befehlen, wieder ins Ei zurück zu gehen.
- Nur der Wahnsinnige oder der Verzweifelte reist im Winter
- Was unter den vier Monden geschieht, braucht weder erinnert noch bereut zu werden (nur zu der Zeit, wenn die Vier Monde gleichzeitig voll am Himmel zu sehen sind).
- Aus ihrem Loch heraus kann sich die Maus die Katze ruhig ansehen, doch klugerweise fiept sie dabei nicht.
- Man kann auch aus kostbarem Kupfer keine Seide spinnen.
- Bis dahin fließt noch viel Wasser den Kadarin hinunter.
- Wie ein altes Lied lügen
- Der Regen kann das Schlammkaninchen nur ertränken, wenn es nicht Verstand genug hat, den Mund geschlossen zu halten.

4.10 Begräbnisse [0,2]

Die Tiefländer begraben ihre die Toten in der Erde, in gebirgigeren Regionen werden dazu mühselig tiefe Löcher in den felsigen Boden gehackt. Im Winter schmelzen die Hinterbliebenen dazu ein Stück vom vereisten Boden auf, und in größeren Siedlungen hilft ihnen ein Laranzu oder eine Leronis dabei.
Die **Comyn** bestatten ihre verstorbenen Angehörigen in der Nähe des Hali-Sees, sofern sie nur irgend können. Für sie steht auch immer ein Laranzu bereit, welcher den Körper mit Hilfe von Kräutern und Matrixartefakten solange vor der Verwesung abhält, bis das Bestattungsritual beendet ist. Allerdings werden die Gräber der Comyn nicht namentlich gekennzeichnet, die Verblichenen gehen ein in die Halle der Großen, wo Namen oder Familienangehörigkeit keine Rolle mehr spielen sollen.
Ganz anders gehen die Leute vom Schmiedevolk mit ihren Toten um: Sie bestatten sie nicht, sondern bieten sie den aasfressenden Kyorebni als Nahrung an.

4.11 Währung

Kupferstangen sind die Standard-Währung auf Darkover. Alle Metalle sind auf Darkover selten. Ganz besonders selten aber ist Kupfer.
Comyn bezahlen oftmals mit ihrem guten Namen oder mit einer Laran-Dienstleistung.

4.12 Speisen und Getränke

4.12.1 Getreide, Beeren und Gemüse

Wegen der harten Winter und der kräftezehrenden Arbeiten der Turmbewohner wie auch des normalen Volks, bilden Nüsse eine wichtige Grundlage für die Ernährung Darkovers. Es gibt viele verschiedene Arten, die an Bäumen und Sträuchern wachsen. Sie werden in Nußwäldern und -farmen angebaut. Eine solche Farm ist ein wahrer Schatz für eine Domäne. Ansonsten gibt es alle möglichen Arten von Getreide, wie Winterweizen, Hafer oder Roggen. Der darkovanische Speiseplan wird außerdem noch durch Beeren, kälteunempfindliches Gemüse und Wurzeln erweitert. Es gibt auf Darkover auch eine Karotten- und diverse Rübenarten, außerdem eine Unmenge von Pilzsorten, die getrocknet weit in den Winter hinein halten.
In den wenigen Sommermonaten wird sogar Obst angebaut. Gerade die darkovanischen Apfelsorten sind bei der Bevölkerung aller Stände sehr beliebt.
Fleisch ist auf den Tellern der einfachen Leute seltener zu finden, dafür gibt es öfters Fisch, gebraten, gebacken oder eingelegt.

4.12.2 Getränke

Es gibt kennt eine Vielzahl an Teesorten, u. a. auch Rindentee und Bergminzentee. Aus nicht mehr genießbaren Früchten vieler Pflanzen werden diverse Säfte hergestellt, die in vergorenem Zustand beim einfachen Volk beliebt sind.
Die Comyn stellen aus vergorenen Äpfeln einen kohlendioxidhaltigen Wein her.

Firi: Ein sehr starkes alkoholisches Getränk. Etwa vergleichbar mit dem terranischen Schnaps.
Jaco: Das darkovanische Äquivalent zum terranischen **Kaffee**, den es sehr zum Leidwesen der Terraner auf Darkover nicht gibt. Das Getränk hat eine kreislaufanregende und aufputschende Wirkung, es schmeckt nach Bitterschokolade.

4.12.3 Kräutertränke

Es gibt viele darkovanische Kräuter, die als wohlschmeckende Tees oder auch für Heilzwecke gebraut werden.
Einige medizinische Tränke sind:
Kirian: alkoholhaltiges „Getränk", das aus Kireseth hergestellt wird (siehe Kapitel 3.4.2, „Pflanzen"). Es wird in den Türmen als Verstärker des Larans und in der Pubertät bei der Schwellenkrankheit als Medikament eingesetzt; die Überreste nach dem Destillieren werden trotz drohender Strafen auf dem Schwarzmarkt als Drogen verkauft.
Kirizani: Eine Wahrheitsdroge. Im Gegensatz zu vielen terranischen Mixturen oder Geräten (wie etwa einem Lügendetektor) funktioniert sie hervorragend.
Raivannin: Ein Trank, der aus der Kireseth-Blüte hergestellt wird. Er blockiert die Psi-Kräfte und beraubt einen Begabten vorübergehend seiner Fähigkeiten. Für nicht ausgebildete Telepaten, die mit ihren Kräften nicht zurechtkommen, mag dies eine Erlösung sein, ausgebildete Telepaten leiden darunter, so als ob sie ihr Augenlicht verloren hätten. Raivannin wird nur in absoluten Notfällen als Heiltrank verabreicht, wenn das mildere Kirian nicht wirkt. In den meisten Fällen wird die Droge jedoch als schwere Strafe angewandt.

5 Staat

5.1 Staatsgebilde auf Darkover

Darkover besteht im Wesentlichen aus einer Ansammlung unabhängiger Territorien, in früheren Zeiten („Zeit der Hundert Königreiche") war das bewohnbare Land aufgesplittert in viele kleine Königreiche.
Zu allen Zeiten führten die Könige gegeneinander Krieg, wobei die Gründe für diese Kriege meist genauso haltlos waren wie auf anderen Planeten auch.
Schließlich formte sich eine Art Staatenbund aus den sieben größten Reichen, der sich die „Sieben Domänen" nannte, mit dem „Comyn-Rat" als eine Art übergeordnetes Verwaltungsgremium.

5.2 König und Regent

Auf Darkover gibt es einen König, der die vielen zum Teil verfeindeten Familien der Tiefländer einen soll. Gerade bei äußeren Bedrohungen etwa durch die Trockenstädter scheinen die Tiefländer es hilfreich zu finden, eine Art Anführer zu haben.
Traditionell sitzt ein **Elhalyn** auf dem Darkovanischen Thron. Da die Könige seit geraumer Zeit wie alle Elhalyn verwirrt oder komplett wahnsinnig waren, wird der König offiziell von einem **Regenten** vertreten, welcher wiederum Haus **Hastur** entstammt.
Beide Positionen sind im Großen und Ganzen eher repräsentativ, weder König noch Regent besitzen große Macht. Die Titel erhöhen natürlich das persönliche Ansehen des jeweiligen Amtsinhabers, außerdem gilt es als Verstoß gegen alle Konventionen, wenn ein Comyn dem König oder dem Regenten offen die Gefolgschaft verweigert.

5.3 Der Comyn-Rat

Jeder der großen Häuser hat mindestens einen Sitz in diesem Rat, aber auch die kleinen Häuser können Vertreter in den Rat entsenden.
Die Aillards schicken regelmäßig eine hochrangige Comynara, um die Interessen ihres Hauses zu vertreten. Die Familie Aldaran wurde nach dem Zeitalter des Chaos vom Rat ausgeschlossen.
Der Rat trifft sich in der „**Comyn-Burg**" in Alt-Thendara, die keine Festung darstellt, sondern ein repräsentatives Gebäude. Wie jede größere Burg, deren Erbauer etwas auf sich hält, besitzt sie natürlich viele Geheimgänge, unterirdische Tunnels etc.
Die vom Rat behandelten Angelegenheiten betreffen Streitigkeiten unter den großen Häusern, Anforderungen von kleineren Comyn-Familien an eines der Großen Häuser, oder Fragen der Nachfolge.
Zur Zeit der Terraner bildet der Comyn-Rat die offizielle Entscheidungsinstanz für alle Dinge, welche Terraner betreffen. Der Rat entscheidet darüber, wann und wie viele Terraner sich auf Darkover aufhalten dürfen, ob und welche Gebäude sie errichten und welche Gegenstände sie nach Darkover einführen dürfen.
Die wichtigsten Entscheidungen des Rates werden im **Kristallsaal** der Burg getroffen. Er hat seinen Namen von den vielen in die Wände eingelassenen Prismen, durch die Besucher den Eindruck erhalten, innerhalb eines Regenbogens zu sein. Der Raum ist außerdem mit so

genannten „telepathischen Dämpfern" ausgestattet, darkovanische Artefakte, welche die Anwendung von Laran stark limitieren und besonders etwa einen Träger der Befehlsstimme daran hindern, dem Rat seinen Willen aufzuzwingen.
Jeder Comyn-Nachkomme wird hier dem Rat präsentiert, um allen Comyn zu versichern, dass der oder die Betreffende keinerlei Makel oder Missbildung zeigt.

5.4 Rechtsprechung

Auf Mord steht die Todesstrafe, ob es sich dabei um Comyn handelt oder nicht. Die Beweislast liegt beim Ankläger. Wer also einen Comyn des Mordes anklagen will, muss dieses vor dem Comyn-Rat tun und er sollte gute Beweise und möglichst auch Unterstützung haben.
Mit Laran (Psi-Kräften) Begabte (Laranzuin oder Leronyn, siehe Kapitel 7, „Die Psi-Käfte (Laran)"), die ihre Kräfte missbrauchen, werden anders bestraft, vor allem, weil es sich bei ihnen zumeist um Comyn handelt.
Heiler, die mit Hilfe ihrer Gabe Verletzungen oder Krankheiten hervorrufen, anstatt sie zu heilen, werden üblicherweise damit bestraft, dass man ihnen die Matrix abnimmt. In milderen Fällen wird dies durch einen erfahrenen, ausgebildeten Laranzu oder eine Leronis durchgeführt; die Matrix wird von ihrem Träger sozusagen „entkoppelt" und der Delinquent wird lediglich dem größten Teil seiner Kräfte beraubt.
In schweren Fällen, wie etwa der Tötung eines ungeborenen Kindes, entreißt man die Matrix dem Delinquenten einfach, was diesem große Qualen verursacht und oft zum Tode führt. Im Zeitalter der Terraner wird dieses Vorgehen selbst bei einem Verbrecher als barbarisch angesehen, und die übliche Strafe für ein Kapitalverbrechen ist das Ausbrennen des Laran.

5.4.1 Blutfehde

Ein anerkannter Vorgang auf Darkover ist die Erklärung einer **Blutfehde**: Sie wird in einer Erklärung vor dem Comyn-Rat festgelegt und hat Vorrang vor allen anderen Verpflichtungen oder vorher abgeschlossenen Verträgen. Solange die Blutfehde besteht, ruhen alle Vereinbarungen, es können auch keine neuen Verträge abgeschlossen werden, wie etwa Hochzeiten, Erbfolgefragen können nicht geklärt werden.
Die Blutfehde richtet sich nur gegen ein Mitglied einer Familie, nicht gegen die Familie selbst. Sie endet, wenn beide Parteien sich darauf verständigen, die Fehde zu beenden, oder einer der beiden betroffenen Personen tot ist. Es erübrigt sich beinahe zu erwähnen, dass die Fehde nur zwischen Männern ausgetragen wird - ein Mann darf niemals eine Frau herausfordern, selbst wenn diese ihn beleidigt hat, umgekehrt würde die Erklärung einer Frau gegen einen Mann nicht ernst genommen.
Die Fehden dürfen überall verfolgt werden, bis auf Reiseunterkünfte, die gewissermaßen als „neutraler Boden" gelten. Bei der Bekämpfung von Naturkatastrophen wie Waldbränden muss ebenfalls Waffenstillstand herrschen.
Wird die herausgeforderte Person von einer dritten Partei getötet, muss der Herausforderer nach altem Recht die dritte Partei herausfordern und töten.

Die Blutfehde kann vom Herausgeforderten oder vom Comyn-Rat abgelehnt werden, wenn die Rangunterschiede der beiden Parteien zu groß sind. Der Rat schützt damit durchaus auch ein Mitglied eines kleineren Adelshauses vor der Verfolgung durch einen mächtigen Comyn.

Eine Fehde wird ebenfalls abgelehnt, wenn durch den Tod des Herausgeforderten die Familie ohne Erben dastehen würde.

6 Götter und Sagen

6.1 Darkovanischer Götterhimmel

Die meisten Adligen und mit ihnen auch die meisten aus dem Volk glauben an eine Vielzahl von Göttern, die **Hali'imyn**.
Daneben gibt es auch noch den Glauben an **Cristofero**, den **„Heiligen Lastenträger"**.
Es gibt für Darkovaner keinen Himmel, aber ein Jenseits, die „Überwelt". In dieser existiert ein Bereich, zu dem die die Seelen der Toten hingehen. Für die Seelen der Lebenden ist dieser Bereich absolut tabu, auch für die Seelen der Leronyn (siehe Kapitel 6 „Laran"), die sich mit Hilfe ihrer Gabe in die Überwelt begeben können, weil sie sonst den Weg zu ihrem Körper nicht mehr finden.
Dafür gibt es allerdings eine Hölle, die weniger als „Straflager für Sünder" angesehen wird, sondern vielmehr ein Ausdruck für den schrecklichsten Ort darstellt, den sich ein Darkovaner vorstellen kann. Auffällig ist auch, dass die Hölle in der einheimischen Vorstellungswelt aus Eis besteht.
Kein Darkovaner bezweifelt, dass alle diese Götter und Halbgötter existieren, egal zu welchem Gott er oder sie tatsächlich betet. Wohl werden unter einigen Gelehrten Debatten geführt, wie weit die Macht dieser Gottheiten reicht, aber für die meisten Darkovaner ist das unsinniges Geschwätz, und zumindest bei Sharra ist sicher, dass sie durch die ihr geweihten Matrizes über weit mehr Kräfte verfügt, als ein Mensch je aufbieten könnte.

6.1.1 Darkovanische Götter und Halbgötter

Name	Erläuterung
Alar	Der Götterschmied, ein Halbgott. Alar taucht in der „Ballade von Hastur und Cassilda" auf, und diese kennt nahezu jedes kleine Kind auf Darkover. Nach der Legende soll Alar versucht haben, Hastur und Cassilda mit einem magischen Schwert zu ermorden. Durch einen Trick überlebten die beiden jedoch, während Cassildas Freundin Camilla getötet wurde. Nach einem verbreiteten Aberglauben wurde Alar für sein Tun in einer der Höllen angekettet, während eine Wölfin an seinem Herz frisst. Die „Treulosigkeit des Alar" ist auf Darkover ein Sprichwort.
Aldones	Der Herr des Sommers und des Lichts. Seine Titel sind außerdem „Sohn des Lichts" oder „Herr des Singenden Lichts". Er ist der oberste Gott Darkovers, einer der „Vier". Er verliebte sich in die Menschenfrau Cassilda und schuf einen Sohn, der sich an seiner Stelle mit ihr vermählen sollte. Dieser Sohn ist der Halbgott **Hastur**, der Urvater der Comyn-Familie Hastur. Es gibt auch ein gleichnamiges Sternbild im nächtlichen Himmel.
Avarra	Göttin des Herbstes und der Ernte, eine „der Vier" Hauptgottheiten Darkovers. Sie ist sehr zwiespältig, zum einen wird sie oft als gnädig und barmherzig gesehen, da sie den Übergang ins Jenseits erleichtert, zum anderen auch als grausam. Die Priesterinnen Avarras tragen graue Roben und wollen mit Männern nichts zu tun haben. Im Winter erscheint ein Sternbild am nächtlichen Himmel, das „die Sichel" genannt wird und an Avarra erinnert.
Camilla	Begleiterin und Freundin von Cassilda. Camilla war ein Mensch wie Cassilda, die Ehefrau des Aldones. Sie nahm anstelle ihrer Freundin den Platz an Aldones' Seite

Name	Erläuterung
	ein und starb, als Zandru und Alar beide überfielen. Durch ihr Opfer konnte Cassilda Aldones Sohn gebären. Camilla ist der Archetyp der opferbereiten Frau.
Cassilda	Mutter der Domänen, Ehefrau des Halbgottes Hastur, welcher der Sohn von Aldones ist. Sie trägt den Beinamen „Die Gesegnete"oder auch „Mutter der Domänen", da sie mit Hastur sieben Kinder hatte, welche die Begründer der sieben großen Comyn-Häuser sein sollen.
Cristofero	genannt „Heiliger Bürdenträger" oder „Heiliger Lastenträger", der die Last der ganzen Welt auf seinen Schultern trägt
Evanda	Evanda, die Herrin des Frühlings und des Wachstums, eine „der Vier" Hauptgottheiten Darkovers. Für die Frauen auf Darkover ist sie eine Art weibliches Gegenstück zu Aldones. Die Göttin ist unabhängiger als die Ehefrau Cassilda und bietet damit auch den selbstbewussteren Darkovanerinnen Identifikationsfigur. Im Sommer erscheint ein Sternbild im nächtlichen Himmel, das einer Tiara ähnelt und „Evandas Krone" genannt wird.
Hastur	Halbgott und Sohn von Aldones, Ehemann von Cassilda und mythischer Urvater aller Comyn.
Naotalba	Zandrus Frau. Sie ist eigentlich keine Göttin, zu der ein Darkovaner betet, aber sie wird oft genannt, vor allem in Flüchen.
Nebran	Oberste Gottheit der Trockenstädter. Über diesen Gott ist nichts weiter bekannt.
Sharra	Sharra, die „in Ketten Geschlagene", die „Flammenhaarige", oder „die in Ketten geschlagene", ist die Göttin des Feuers und der Schmiede. Sie wird hauptsächlich bei den Bergvölkern, vom Schmiedevolk verehrt, aber auch von Comyn, die in den Hellers wohnen. In den Bildern wird sie als rothaarige Frau dargestellt, die an goldene Ketten gefesselt in einem großen Feuer steht. Sharra verkörpert das Wilde und Ungestüme des Feuers, das auf dem kalten Planeten doch so wichtig ist. Ihre Ketten symbolisieren den Versuch, diese Kraft zu bändigen. Wie der Glaube an Cristofero, bietet Sharra eine Alternative zur Glaubenswelt der Vier.
Zandru	Gott des Winters und der Dunkelheit, Herr der eisigen Unterwelt. Er ist der Verneiner, der nicht nur mit Kälte, sondern auch mit Sterilität assoziiert wird, mit Verfall, Zerstörung und Tod. Niemand verehrt Zandru, aber er wird oft in Flüchen genannt. Trotzdem ist er einer „der Vier" Hauptgottheiten Darkovers. Es gibt auch ein gleichnamiges Sternbild im nächtlichen Himmel, das natürlich in den langen Wintermonaten zu sehen ist.

6.1.2 Die Vier

Mit diesem Wort werden vier Gottheiten aus dem Pantheon bezeichnet: Aldones, Avarra, Evanda und Zandru. Sie korrespondieren, wenn auch nur sehr grob, mit den vier „Elementen", wie sie auf Terra bekannt sind:
Avarra, die Herbstgöttin, steht für die Luft, passend zu den stürmischen Winden. Evanda, die Göttin des Frühlings, steht in Assoziation mit dem Tauwetter für das Wasser.
Avarra zeigt als Göttin der Ernte und Vorbotin des Winters einen düsteren, mystischen Aspekt, Aldones dagegen steht für Feuer und Zandru für die Erde.
Avarra und Evanda bilden eine Dualität wie Spiegelbilder, beide stellen Mutterfiguren dar. Die eine, Evanda, ist die gnädige, Strahlende Mutter des Wachsens und Werdens; Avarra ist die Dunkle Mutter des Schoßes und des Grabes. Das Sterben hat durch sie etwas mystisches, aber auch Tröstliches an sich, denn Avarra ist immer noch eine Mutter und erscheint als

solche viel weniger erschreckend als Zandru - und schon gar nicht ist sie böse.
Zandru hingegen erscheint vor allem für die einfachen Darkovaner als die Personifizierung des Bösen, denn sein ewiges Eis bedeutet den endgültigen Tod, aus dem es kein Entrinnen gibt.
Die Anhänger der Vier werden (zuweilen auch sehr verächtlich) als **Hali'imyn** bezeichnet. Das Wort bedeutet „die aus Hali hervorgehen" oder „Anhänger der Vier". Das erste weist auf den Mythos hin, dass die ersten Comyn aus dem Grund des Hali-Sees hervorgegangen sein sollen.
Die Anhänger der Vier kennen zwei wichtige Feste, das Mittsommerfest und das Mittwinterfest (siehe 2.2 Besondere Jahreszeiten und Feste).
Neben dem Glauben an die Vier exisitieren noch weitere Glaubensrichtungen (Cristofero und Sharra, siehe unten). Mit den Cristoferos kommen die Anhänger der Vier gut aus, während die Anhänger der Sharra stets unter dem Verdacht stehen, einen Umsturz und massive Zerstörung herbeiführen zu wollen (was ja in der Natur der Göttin läge). Solange aber keiner der Sharra-Anhänger aktiv den Glauben an die Göttin proklamiert oder etwa mit Sharra geweihten Matrizes herumfuchtelt, lässt man die Andersgläubigen in Ruhe.

6.1.3 Cristofero [0,2]

Der Glaube an Cristofero (in manchen Gegenden heißt es auch „Cristoforo") bildet wie Sharra eine Alternative zum Glauben an die Vier. Da die meisten Bewohner der Tieflande sich zum Glauben an die Vier bekennen, sind die Cristoferos dort eher in der Minderheit. Allerdings gibt es sogar Comyn-Familien, die Anhänger Cristoferos sind, vor allem kleinere wie etwa die MacArans. Die Bergvölker sind allesamt Cristoferos.
Der Mittelpunkt der religiösen Kulte ist der heilige Bürdenträger (oder „heiliger Lastenträger"), der die Last der ganzen Welt auf seinen Schultern trägt. Barmherzig und gütig nimmt er die Sorgen der Gläubigen auf sich und erleichert ihr Dasein. Daneben glauben die Cristoferos auch, dass ihre eigene Kräfte wie die ihres Gottes durch Bürden und Prüfungen wachsen.
Das Gebet ist bei Cristofero-Familien Bestandteil des täglichen Lebens.
Während dem von Kriegen geschüttelten Zeitalter des Chaos stehen die Cristoferos den Hali'ymin mit großer Zurückhaltung bis Ablehnung entgegen. Die Anhänger der Vier schätzen ihrerseits die Christoferos gering, sie halten sie für verweichlicht und verspotten sie als „Sandalenträger", auch wenn die gewöhnlichen Gläubigen die gleiche Kleidung tragen wie alle anderen Menschen aus ihrer Umgebung.
Während die Anhänger der Vier mit den Bräuchen der Cristoferos nichts anfangen können, feiern viele Cristoferofamilien auch das darkovanische **Mittwinterfest**.

Das Kloster Sankt-Valentin-im-Schnee

Das religiöse Zentrum der Cristoferos ist das Kloster Sankt-Valentin-im-Schnee, im ewigen Schnee Nevarsins gelegen. Neben religiöser Hingabe an den heiligen Bürdenträger ist hier auch die größte Bibliothek Darkovers zu finden.
Viele Comyn schicken ihre Söhne in das Kloster, damit sie dort eine gute Ausbildung bekommen. Es handelt sich bei ihnen meist um nachgeborene Söhne mit geringem oder keinem Laran, deren Eltern aus irgendwelchen Gründen meinen, ihnen etwas mehr Bildung zukommen lassen zu können, wozu auch Lesen und Schreiben gehört. Von konservativen Comyn wird solcherlei Ausbildung als „Weiberkram" abgetan.

Die Ausbildung ist jedoch alles andere als leicht. Neben Allgemeinbildung müssen die Schüler auch Techniken der Selbsterwärmung lernen und sich in Entbehrungen jeder Art üben. Für die Dauer ihres Aufenthalts müssen sie sich auch zum „Credo der Keuschheit" bekennen (siehe unten), das keineswegs völlige sexuelle Enthaltsamkeit vorsieht, aber hohe moralische Ansprüche an körperliche Kontakte stellt.
Der Zutritt zum Kloster ist Frauen weitgehend untersagt. Sie erhalten höchstens in einem besonderen „Gästeflügel" Unterkunft, in neueren Zeiten soll es auch vorkommen, dass Frauen sogar Dokumente aus der Bibliothek erhalten.
Das Kloster wie auch die gesamte Cristofero-Gemeinde hält sich aus der Politik heraus. In Krisenzeiten wurde das neutrale Kloster auch von hochrangigen Comyn als Zufluchtsort und Treffpunkt genutzt.

Die Cristofero-Mönche

Die Mönche tragen eine Kutte und Sandalen, weswegen auch die Anhänger dieser Glaubensgemeinschaft gern als „Sandalenträger" verspottet werden.
Junge Comyn, die zur Ausbildung dort sind, tragen schwarze Kleidung, die in großem Kontrast steht zu den farbenfrohen Gewändern der übrigen hochgestellten Darkovaner. Wenn sie länger dort sind, tragen sie ebenfalls eine Kutte und sind von den anderen Mönchen nicht zu unterscheiden.
Alle Mönche müssen sich zum „Credo der Keuschheit" (die Terraner sagen „Keuschheitsgelübde") bekennen. Es lautet „niemals Hand an eine unwillige Frau zu legen, niemals mit lüsternen Gedanken ein Auge auf ein Kind oder geschworene Jungfrau zu werfen, sich niemals an solche Frauen zu verschwenden, die allen gemein sind (gemeint sind Huren oder Frauen mit unmoralischem Lebenswandel)".
Im Unterschied zu den anderen Darkovanern ist für Cristofero Nacktheit tabu, genauso wie homosexuelle Kontakte, und im Übrigen soll die Sexualität nicht unterbunden, aber einer gewissen Kontrolle unterworfen werden.
Bei den übrigen, recht promiskuitiven männlichen Darkovanern löst allein dies schon Befremden aus und gibt Anlaß zu anzüglichen Scherzen.

6.1.4 Sharra

Die Göttin der Schmieden und des Feuers. Sie wird dargestellt durch eine angekettete Frau, die in Flammen steht. Die einfachen Leute glauben, dass die ursprüngliche Verehrung von Sharra auch Menschenopfer beinhaltet.
Tatsächlich gehören auch Comyn Familien zu Anhängern dieser Göttin, wie etwa die Leynier, oder das Haus Storn, allerdings bekennt sich keines der Großen Häuser zu diesem Glauben.
Das Sharra verehrenden Schmiedevolk unterhält zu ihren Ehren mehrere Altäre, deren zentrales Objekt die Sharra-Talismane sind. Bei diesen handelt es sich um spezielle Matrices, die ziemlich einseitig jedwede Verwendung von Feuer fördern, weshalb sie von laranbegabten Schmieden seit jeher verwendet werden.
Der größte dieser Talisman ist die so genannte **Sharra-Matrix**, eine etwa faustgroße Matrix, die schon aufgrund ihrer Größe besondere Macht hat.
Weil die Benutzung der Sharra-Matrices sehr gefährlich ist und oft zu unkontrollierten Bränden führt, hat der Comyn-Rat versucht, diese Talismane zu konfiszieren und den Kult für illegal zu erklären. Es gelang jedoch nie, die Anbetung von Sharra vollständig zu unterdrücken, stattdessen erregte diese Politik großen Unmut beim Schmiedevolk, der in der

Sharra-Rebellion mündete. In letzter Zeit gibt es ein Gerücht, nach dem Sharra aus der Seele einer mächtigen Bewahrerin hervorgegangen ist. Die Mitglieder des Bergvolks halten das für Aberglauben oder üble Nachrede, geschaffen, um den Glauben des Bergvolks zu diffamieren. Nach einer alten Legende wurde Sharra von Aldones in Ketten geschlagen. Sollte sie jemals ihre Ketten sprengen, würde die ganze Welt Darkover in Flammen untergehen.

6.2 Sagen und Mythen

6.2.1 Der Mythos von Cassilda und Aldones

Der Legende zu Folge bekam Lord Carthon mit der ihn liebenden Chieri-Frau Kirestelli ein Kind, Robardin, dessen Tochter wiederum Cassilda war, welche die auserwählte Frau des Halbgottes Hastur wurde. Hastur war der Sohn von Aldones, dem „Herrn des Singenden Lichts", der ihn aus sich selbst heraus schuf, um in Menschengestalt an Cassildas Seite zu leben.
Nach dem Glauben der Hali'imyn gehen die Menschen auf Darkover - und insbesondere die adeligen Domänenlords und ihre Familien - auf die Verbindung zwischen Hastur und Cassilda zurück, die Oberhäupter der sieben großen Comyn-Häuser (Aillard, Aldaran, Alton, Ardais, Hastur von Elhalyn, Hastur von Hastur, Ridenow) sollen direkte Nachfahren von Cassildas Sohn sein.

6.2.2 Die Ballade von Hastur und Cassilda

Diese Legende existiert in unzähligen Variationen, jedes darkovanische Kind kennt mindestens eine davon. Diese Fassung ist also nur eine von vielen.

> „Zu früher Zeit, als die Großen Häuser noch nicht entstanden waren, herrschte König Robardin über das Land, und seine Tochter war Cassilda, die wunderschöne Prinzessin.
> Einst wandelte Cassilda, ein Kranz aus goldenen Blüten auf ihrem Haupt, mit ihrer treuen Freundin Camilla am Strand von Hali, als Aldones ihrer gewahr wurde. Er verliebte sich in die Sterbliche und verzauberte sie mit seinem Licht. Anfangs zögerte Cassilda, doch Aldones lockte sie, bis sie die Worte der Macht sprach, um ihn, den Herrn des Lichts zu rufen.
> Und Aldones schuf Hastur, ein Ebenbild seiner selbst, und entsandte seinen Sohn hinunter zu der Sterblichen. Aber da er ein Gott war, sah er mehr als die Sterblichen, und er entschied, dass sein Sohn zu den Sternen zurückkehren müsse, wenn er einem Sterblichen Schmerz zufüge, oder ein Sterblicher seinetwegen leiden müsse.
> Also kam Hastur von den Sternen auf die Welt. Cassilda erbleichte, als vor ihren Augen vom verblassenden Sternenhimmel des Morgens ein strahlender Jüngling in die Wasser fiel, dessen Leuchten im Nebel langsam verblasste wie eine vergehende Kerze.
> Eilends lief Cassilda mit ihrer Gefährtin herbei, um nachzusehen. Sie fanden Hastur am Ufer des Wassers, leblos und ohne Licht. Cassilda war bekümmert, doch Camilla nahm des Jünglings schönes Haupt und fand, dass er am Leben war.
> Durch die Berührung der Sterblichen erwachte er, und sofort entbrannte er in Liebe für die schöne Prinzessin. Cassilda wiederum, als sie in seine Augen sah, strahlend und voller Sternenlicht, fühlte sich ihm sofort zugetan.
> Lächelnd nahm Hastur Cassildas Hand und Camilla, die Treue, bei der anderen, und zusammen gingen sie zur großen Halle im Felsengebirge, wo Camillas Vater Alar das Heilige Feuer hütete.
> Wieder sprach Cassilda Worte der Macht, und das Feuer flammte auf.
> Camilla sprach zu den Vögeln, und diese flogen auf ihren Befehl fort, um Brot, Wein und Beeren zu bringen, auf dass sie ein Festmahl für das junge Paar ausrichten könne.

Der lichte Hastur nahm Brot, Wein und Beeren, und mit jedem ersten Bissen ermattete das Licht in seinen Augen, doch für Cassilda wurde er strahlender denn je zuvor.
Nach dem Mahl legte Hastur sich nieder.
Cassilda ging zu ihrem goldenen Webstuhl, um das festliche Tuch zu weben, doch als der Morgen graute, hielt sie es nicht mehr an ihrem Platz, sie nahm eine goldene Blüte aus ihrem Kranz und ging hin zu Hastur, um ihn zu lieben, wie Sterbliche es tun.
Camilla war betrübt, dass der schöne Jüngling kein Auge für sie hatte, aber sie blieb der Prinzessin eine treue Dienerin, und als Cassilda dem Hastur einen Sohn gebar, nahm sie das unvollendete goldene Tuch, wickelte das Kind darin ein und wiegte es in den Schlaf.
Doch Alar sah, dass Camilla nicht froh war, und es erzürnte ihn, dass der schöne Fremdling Cassilda und nicht seine Tochter zur Frau genommen hatte. Seine Wut ließ Camilla erbeben, sie bat ihn sehr, doch er tobte fort, bis Camilla erschüttert aus der Halle floh.
Da verfinsterte sich Alars Herz, er rief nicht Aldones, sondern Zandru an, ihm zu helfen, da der Strahlende selbst ihn so zu verhöhnen schien.
Zandru erhörte seine Rufe, er schickte seine Macht in das Heilige Feuer, das düster wurde wie kein Feuer sein sollte und jemals sein wird. In diesem Feuer schmiedete Alar ein magisches Schwert, versah es mit mächtigen Zaubern, um Hastur zu vernichten.
Also nahm Alar das Schwert und schlich in der Dämmerung fort an den Strand, wo er Cassilda sah und er sah Hastur, wie er Cassilda den Hof machte.
Da schwang Alar die schreckliche Klinge, um Cassilda wie Hastur niederzustrecken, doch als Cassilda fiel, da schrie er laut, denn es war nicht Cassilda, sondern seine Tochter Camilla, die anstelle ihrer Freundin, unter einem Vorwand, mit Hastur an den Strand gegangen war, und ihre Liebe zu Cassilda und Hastur war so groß, dass sie auch Hastur verzaubert hatte.
Nur einen Seufzer gab Camilla von sich, dann wurde sie fortgerissen ins Schattenreich, um dort von nun an um Hastur, ihre Freundin, und auch ihren verblendeten Vater zu trauern.
Doch auch Hastur trauerte, denn durch Camillas Tod wurde auch Hastur aus der Welt der Sterblichen verbannt, wie es sein Vater beschlossen hatte. Denn der Schmerz der Sterblichen Cassilda und Camilla war seine Schuld, und sie würde noch weiter leiden müssen, da Alar niemals aufhören würde, sie beide zu verfolgen.
Cassilda spürte, das etwas Schreckliches geschehen war, und sie lief an den Strand, um nachzusehen. Doch sie fand nur das gebrochene Schwert Alars, nicht eine Spur von ihrem geliebten Hastur, ihrer treuen Freundin Camilla.
Cassilda trauerte lang um beide, niemals wieder schenkte sie einem Mann ihr Herz, so sehr ihr Vater Robardin sie auch bedrängte.
Schließlich starb Robardin, und Cassilda bestieg den Thron, doch wer um ihre Hand anhielt, der freite vergebens, denn die Königin hatte nur noch Augen für ihren Sohn, der schön und strahlend war wie sein Vater.
Als der Junge zum Manne gereift war, wurde er König über das bekannte Land, und alle Menschen ehrten ihn als einen Sohn des Aldones.
Alar indes wurde nie wieder gesehen. Es heißt, dass Zandru ihn zu sich rief, um mit seiner Hilfe ein neues Schwert zu schmieden, sollte Aldones einen neuen Sohn zu den Sterblichen schicken.“

6.3 Artefakte

6.3.1 Das Schwert des Aldones

Ein legendäres Zeremonienschwert mit einer höheren Matrix im Griff. Der Legende nach soll es von Aldones selbst geschaffen worden sein, um Sharra zu besiegen. Es befindet sich im Besitz der Familie Hastur, die behaupten, dass nur eine Person mit der vollen Hastur-Gabe es benutzen könne.
Ganz gleich ob das der Wahrheit entspricht, wer auch immer versucht, die Matrix in dem Schwert zu benutzen, sollte über Erfahrung und große Kräfte verfügen, ansonsten wird er oder sie beim Versuch sterben, die überwältigenden Laran-Energien unter Kontrolle zu bringen.

6.3.2 Sharra-Matrix

Eine etwa faustgroße, rote Matrix, die am Griff eines Zeremonienschwerts angebracht ist. Sie befindet sich vermutlich im Besitz des Schmiedevolks.
Ganz sicher steckt eine Form von Intelligenz in der Matrix, deren Motive für Menschen kaum zu verstehen sind. Auf jeden Fall korrumpiert sie jeden, der versucht, sie zu benutzen - er oder sie wird launisch, wütend und aggressiv, die Handlungen immer zerstörerischer.

7 Die Psi-Käfte (Laran)

Alles, was auf Darkover „übernatürlich" und mystisch geschieht, basiert auf Psi-Kräften. Kein Darkovaner würde das Magie nennen, das Wort „Zauberer" oder „Hexe" ist ein Schimpfwort. Das darkovanische Wort für die Psi-Käfte ist „**Laran**".
Die Träger der Kräfte nennt man:
Laranzu (einzahl, männlich), **Laranzuin** (mehrzahl, männlich)
Leronis (einzahl, weiblich), **Leronyn** (mehrzahl, weiblich)

Laran ist nicht nur eine Gabe, sondern auch ein Zeichen hoher Geburt, denn die meisten Laranzuin sind Mitglieder der Comyn-Familien. Allerdings besitzt in späteren Zeiten (zur Zeit der Terraner, siehe Kapitel 8, „Geschichte") so manche Person aus dem einfachen Volk diese Gabe - eine Folge des promiskuitiven Lebens der männlichen Comyn, vielleicht auch einfach eine Laune der Natur.
Die Begabung zeigt sich auch im Aussehen. **Unabhängig vom Stand sind rote Haare ein sicheres Kennzeichen dafür, dass die betreffende Person Laran hat, gleichwohl müssen nicht alle Laranbegabten rothaarig sein.**
Die Psi-Kräfte können mit Hilfe einer **Matrix** (ein so genannter Sternenstein) verstärkt werden, vieles ist allein wegen der Kräfte, die der Darkovaner dazu braucht, überhaupt nur mit den Sternensteinen möglich. Denn die Matrizes haben selbst auch eigene Kräfte, und mit ihnen lassen sich auch mächtige Artefakte herstellen.
Die Macht und das Eigenleben der Matrizes haben mit der so genannten **Sharra-Matrix** eine traurige Berühmtheit erlangt. Dieser mächtige Stein, in dem gemäß der darkovanischen Vorstellungswelt die Göttin Sharra gefangen ist, gerät im Laufe der darkovanischen Geschichte immer wieder außer Kontrolle und richtet großen Schaden an.

7.1 Laran allgemein

Die Psi-Kräfte, die auf Darkover allgemeinen mit Laran bezeichnet werden, nennt man auch Donas, was übersetzt „Geschenk" oder „Gabe" heißt. Diese „Gabe" ist jedoch nicht nur ein Geschenk, sondern auch eine Bürde, weil viele Gaben den Menschen belasten - wer will schon wirklich die Zukunft voraussehen? Auch die Telepathie ist kein Kinderspiel. Die Telepaten müssen mühsam lernen, sich gegen ihre Umwelt abzuschirmen, und nicht alles wahrzunehmen, was in den Köpfen der Leute vorgeht. Das funktioniert mehr oder weniger gut, je nachdem, ob er oder sie eine Ausbildung erfährt oder nicht. Telepaten, die nicht lernen, geistige **Barrieren** zu errichten, werden langfristig ob der vielen Stimmen in ihrem Kopf wahnsinnig.
Laran ist angeboren, die Laranbegabten haben ihre Kräfte jedoch nicht von Anfang an, sondern es tritt erst im Laufe der Jugend zutage, etwa mit zwölf oder dreizehn Jahren, selten später (auch wenn es im Laufe der Geschichte schon Fälle von extremen Spätentwicklern gegeben hat).
Wenn das Laran in einem Kind erwacht, äußert sich das in einer gefährlichen Krankheit, die von Darkovanern **Schwellenkrankheit** genannt wird. Die Schwellenkrankheit verläuft in mehreren Schüben, die unterschiedlich stark sind, was wohl auch davon abhängt, wie ausgeprägt die Gabe ist. Das Kind bekommt fürchterliche Kopfschmerzen und Ohnmachtsanfälle, und es kann ohne Medikamente kein Essen bei sich behalten. Wie bei

einem Fieber ist das Kind verwirrt und hat Halluzinationen, was durch Medikamente meist noch verstärkt wird. Bekannte Medikamente gegen die Schwellenkrankheit sind **Raivannin** oder das mildere **Kirian**.
Wenn das Kind die Krankheit überlebt, muss es lernen, mit seinen Kräften umzugehen. Dazu wird es entweder von einem bei Hof angestellten Laranzu unterrichtet (bzw. einer Leronis) oder in einen der Türme geschickt, die sich die Bewahrung und Anwendung der Larangaben verschrieben haben (siehe Kap. „die Türme“).
In wenigen Fällen entscheidet das Oberhaupt der Familie, das Laran des Kindes **auszubrennen**. Diese sehr schmerzhafte Maßnahme verstümmelt das Opfer und wird nur angewandt, wenn das Laran für die Umgebung eine Gefahr darstellt - wie beispielsweise die Feuergabe oder die Wetterkontrolle der Comyn-Familie Rockraven, die oft in ungezügelte Stürme mündete.
Unabhängig von den Problemen, die Laranbegabte haben können, sind diese alles andere als schwächlich. Vielmehr scheint die Gabe ihren Trägern zusätzliche Energien zu verleihen, die ihnen zur Verfügung steht, wenn der Rest des Körpers schon zu versagen droht. Die erhöhte Ausdauer fällt aber nur bei besonders Begabten auf, da jeder Comyn ohnehin irgendeine Form von körperlichem Training absolvieren muss (meistens handelt es sich um Kampftraining - wie bereits erwähnt gelten geistige Tätigkeiten wie Lesen ohnehin als unmännlich).

7.1.1 Laran in der Geschichte Darkovers

Seit Anbeginn der Zeit haben die Einwohner ihre Talente gezielt gefördert (auch durch Ausbildung in den so genannten Türmen) und mittels Hochzeiten untereinander erhalten. In der Zeit des Chaos (siehe Kapitel 8, „Geschichte“) wurde Laran durch geplante Hochzeiten gezielt gezüchtet, um bestimmte Eigenschaften in den Familien zu verstärken oder neue Talente hervorzubringen. In der späteren Zeit wurden diese Praktiken wieder fallengelassen, weil zuviel Missbrauch damit getrieben wird. Außerdem konnten sich weder die Comyn-Herrscher noch die Laranzuin in den Türmen darüber verständigen, welche Fähigkeit nun weiterverfolgt werden sollte und welche nicht.

Zur Zeit der Terraner finden sich inzwischen auch Vertreter aus dem gemeinen Volk, die bestimmte Gaben haben. Zum einen kann das eine Laune der Natur sein, zum anderen haben die Comyn immer wieder uneheliche Nachkommen erzeugt, denen sie ihr Laran vererbt haben; und diese haben es dann an ihre Kinder weitergegeben.
Die Mehrheit der Vertreter der großen Comyn-Häuser haben Laran, wobei sie neben ihrer Familien-Gabe auch stets Telepathie, Empathie und auch ein wenig Telekinese beherrschen.

7.2 Die Larangaben (Donas)

Name	Familie(n)	Beschreibung
Befehlsstimme	Alton, in geringem Maße auch	Mit Hilfe der Stimme einer anderen Person den Willen aufzwingen. Die mit Hilfe dieses Larans erteilten Befehle können beliebig komplex sein, sofern die Person genügend

Name	Familie(n)	Beschreibung
	Leynier und Lindir	Intelligenz besitzt, um sie zu verstehen. Der Befehl wird immer dem Wortlaut nach ausgeführt, nicht sinngemäß, der Laranzu sollte sich also genau überlegen, was er befiehlt.
Charisma (Glanz, Glamour)		Die Person wirkt plötzlich imposanter und respekteinflößend, unabhängig von der realen Körpergröße. Es handelt sich nicht um eine Illusion, sondern ist eine Manipulation der Wahrnehmung von anderen, sie wirkt aber subtiler als die direkte Beherrschung etwa durch „Befehlsstimme“. Sie funktioniert auch bei humanoiden wie Cralmacs oder Waldläufern, sowie höheren Säugetieren. Chieri sind zu begabt, um sich davon täuschen zu lassen, und reagieren eher beleidigt, wenn jemand versucht, sie damit zu beeindrucken. Zum Leidwesen der Comyn scheinen auch die gefährlichen Katzenwesen dagegen immun zu sein.
Empathie	Ridenow von Serrais	Das Spüren von Emotionen. Es funktioniert bei Menschen und in gewissem Ausmaß auch bei Tieren. Alle Laranbegabten sind Empathen und Telepaten, die Ridenow haben die Gabe so perfektioniert, dass sie die Emotionen von allen Tieren empfangen können.
Erzwungener Rapport	Alton	Person kann den Geist einer anderen Person eindringen und mit diesem kommunizieren. Die Person kann sich kaum gegen die „Unterhaltung“ wehren oder dagegen, vom Anwender rücksichtslos ausgefragt zu werden. Direkter Augenkontakt erleichtert die Anwendung der Gabe.
Fächervorausschau	Hastur von Elhalyn	Die so Begabten sehen alle möglichen Zukunftswege, die sich wie ein Fächer oder eine Unmenge von Weggabelungen vor ihrem geistigen Auge ausbreiten, ohne direkt zu erkennen, welche Handlungen oder Ereignisse in die einzelnen Zweige führen. Personen die diese Gabe im vollen Umfang haben, werden oft wahnsinnig ob der vielen Möglichkeiten. Sie verzweifeln an der Unfähigkeit, ihre Vorausschau für Entscheidungen zu nutzen.
Fernes Auge[4]		Die Person sieht mittels ihres Geistes an einen anderen Ort, den sie im Kopf wie durch eine milchige Glasscheibe wahrnimmt. Sie muss diesen Ort vorher aber schon einmal gesehen haben und mit ihm emotional irgendwie verbunden sein, wie es etwa bei der Stammburg einer Comyn-Familie der Fall ist. Ansonsten kann ein Gegenstand helfen, der noch bis vor kurzem an diesem Ort war.
Feuergabe	alle	Ermöglicht es seinen Besitzer mit der Kraft der Gedanken, Feuer zu entfachen. Viele Träger dieser Gabe verbrannten sich jedoch selbst, weil sie sie nicht unter Kontrolle hatten, oder verursachten Waldbrände. Die Assoziation mit der Göttin Sharra oder ihren Talismanen macht die Gabe in den Augen der Darkovaner suspekt. In früheren Zeiten wird die Gabe daher beim Entdecken ausgebrannt. Die volle Beherrschung der Gabe beinhaltet auch das Löschen von Feuer.

[4] Eigener Name

Name	Familie(n)	Beschreibung
Finden von Personen	Delleray	Ermöglicht es, eine andere Personen zu finden. Besonders Laranbegabte sind leicht zu finden, da ihre Gabe in der geistigen Schau wie ein Leuchtfeuer strahlt. Bei Personen ohne Laran sind oft Hilfsmittel wie persönliche Habseligkeiten des gesuchten Menschen nötig.
Flüstern der Dinge	alle	Informationen über andere Personen durch Gegenstände sammeln, die diesen einmal gehört haben. Die Terraner haben für diese Gabe das Wort „Psychometrie" geschaffen, obwohl die Terraner die Existenz von Psi-Kräften allgemein bestreiten.
Gestaltveränderung	Leynier	Die Person sieht für andere aus wie eine andere Person. Es handelt sich nicht um eine Illusion, sondern ist eine Manipulation der Wahrnehmung von anderen, die besonders von Laranbegabten durchaus aufgehoben werden kann. Das Risiko dafür ist umso höher, je weiter das illusionäre Bild vom tatsächlichen Aussehen der Person abweicht. Es ist nur schwer möglich, sich mit dieser Gabe etwa als Stein zu „verkleiden". Entgegen einem verbreiteten terranischen Aberglauben hilft es nicht, das Aussehen der Person einfach „anzuzweifeln", sondern es ist Konzentration und Willenskraft nötig.
Heilen/Körper-manipulation		Heilen von Verletzungen oder Krankheiten. Die Person dringt gedanklich in den Körper des Patienten ein und sorgt mit Hilfe von Laranenergie dafür, dass Wunden geschlossen werden oder Krankheitskeime absterben. Gerade letzteres ist sehr schwierig und nur bei sehr Begabten anzutreffen. Die Anwendung der Heilkunst ist außerdem so gefährlich für den Patienten wie eine Operation am offenen Herzen, leicht kann der Heiler mehr Schaden bringen als Nutzen. Auch für den Heiler ist das Ganze nicht ohne Risiko. Da er während der Dauer des Kontakts seinen eigenen Körper nicht wahrnimmt, bemerkt er auch nicht, wenn er sich zu sehr verausgabt. Außerdem ist er Angriffen schutzlos ausgeliefert. Die Heilergabe hat durch die direkte Manipulation eines Körpers auch ihre dunklen Seiten, denn ein Heiler kann durch sie stattdessen auch gesundes Gewebe zerstören und etwa eine Fehlgeburt hervorrufen. Gerade letzteres stellt ein Kapitalverbrechen dar - wer eines solchen Vergehens überführt wird, wird mit dem Tode oder (für Laranzuin noch schlimmer) mit dem Ausbrennen seines Laran bestraft.
Katalysator-Gabe	Ardais, Syrtis	Verborgenes Laran-Potential wecken oder den Ausbruch von Laran überhaupt auszulösen. Das Laran muss aber wenigstens minimal vorhanden sein. Die Anwendung der Gabe kann auch unbewusst vonstatten gehen, bei starken „Katalysatoren" reicht es, sich in deren Nähe aufzuhalten, um die Entwicklung einleiten. Bei Kindern kann das zu einem plötzlichen, unerwarteten Auftreten der Schwellenkrankheit führen, die umso heftiger wirkt, je größer das verborgene Potential ist.

Name	Familie(n)	Beschreibung
		Oft endet die Krankheit tödlich, weil sie von der Umgebung nicht als das erkannt wird, was sie ist.
Kreisgabe	Aillard	Ermöglicht den Zusammenschluss und die Koordination der Larankräfte einzelner Personen, so dass diese viel Größeres zuwege bringen als der Laranzu oder die Leronis alleine. Dieser Zusammenschluss wird als „Kreis" oder „Matrixkreis" bezeichnet. Mit Hilfe der Kreisgabe lassen sich gelegentlich sogar die Kräfte von Altons und Hasturs zusammen bündeln, auch wenn diese beiden normalerweise inkompatibel sind.
Lebende Matrix	Hastur von Hastur	Die Person kann die gleiche Arbeit ohne Sternenstein verrichten wie andere mit einem Stein. Es können ungeheure Energien freigesetzt werden.
Lüge		Die Person kann selbst unter dem Wahrheitszauber lügen. Dieses Laran ist sehr selten und erlangte im Zeitalter des Chaos eine traurige Berühmtheit. Die Anwendung dieser Gabe kann nur durch Logik hergeleitet werden, die Existenz dieses Larans kam überhaupt nur durch die Unvereinbarkeit von unter Laran-Eid gemachten Aussagen ans Tageslicht. Nach dem großem Krieg wurden alle Personen mit dieser Gabe getötet, sie gilt seitdem als ausgestorben, und niemand findet das schade.
Rapport mit Tieren („Tier-Laran")	MacAran, Ridenow, Serrais	Ermöglicht telepathischen und emphatischen Kontakt (der als „Rapport" bezeichnet wird) mit Tieren. Die Kommunikation ist aber keine „Einbahnstraße", Träger dieser Gabe laufen Gefahr, wahnsinnig zu werden, weil sie plötzlich nicht mehr zwischen ihrem Körper und dem des Tieres unterscheiden können. Die MacAran sind traditionell starke Vertreter dieser Gabe, sie erzielen damit gute Erfolge bei der Falkenzucht.
Schwerthand	alle	Ungewöhnlicher Umgang mit Waffen, auch mit Matrixschwertern.
Telekinese	alle	Bewegen von Gegenständen. Diese Gabe ist auf Terra ebenfalls bekannt und trägt dort den Namen „Psychokinese", obwohl die Terraner die Existenz von Psi-Kräften allgemein bestreiten.
Telepathie	alle	Gedankenlesen. Diese Gabe ist auch auf Terra bekannt, obwohl die Terraner die Existenz von Psi-Kräften allgemein bestreiten. Die besseren Telepaten können nicht nur Gedanken anderer lesen, sondern sich untereinander auch unterhalten. Bei der telepathischen Kommunikation können nicht nur „Worte", sondern auch Bilder übermittelt werden, z.B. um einem anderen Telepaten das Aussehen eines Raumes oder einer Person zu beschreiben.
Unsichtbarkeit		Die Person ist für andere unsichtbar. Es handelt sich nicht um eine Illusion, sondern eine larangetriebene Manipulation des Lichts. Andere Laranzuin können versuchen, diese Wirkung aufzuheben, wenn sie das Vorhandensein der unsichtbaren Person ahnen.
Wachstumsgabe		Dieses Laran ist äußert selten. Personen mit diesem Laran werden oft wahnsinnig, weil sie selbst die allerkleinsten

Name	Familie(n)	Beschreibung
		Lebewesen mit ihren Laran wahrnehmen können. Personen, welche die Kontrolle über die Gabe besitzen, können auch das Wachstum dieser Lebewesen beeinflussen (z.B. Bakterien wachsen lassen, oder sie zerstören), seien es Tiere oder Pflanzen. An der Beeinflussung von menschlichen oder humanoiden Körpern scheitert die Gabe, es sei denn, die Person beherrscht zusätzlich die Gabe der Körpermanipulation.
Wegfinder-Gabe	alle	Die Person kann immer ihren Weg zu finden, egal bei welcher Witterung. Diese Gabe zeigt sich oft im Zusammenhang mit der Zukunftsschau, kann jedoch auch einzeln auftreten, diese Personen sind oft dann die idealen Jäger oder Bergführer.
Wetterkontrolle	Rockraven / Storn	Kontrolle über Wolken, Wind oder gar Blitze. Viele können die Gabe jedoch nicht kontrollieren und gefährden damit sich und andere. Wie bei der Feuergabe entscheidet sich der Comyn-Rat daher meist dafür, der mit dieser Gabe ausgestatteten Person das Laran auszubrennen. Zum Glück für die Umwelt auf Darkover ist die Gabe sehr selten. Eine sehr milde Ausprägung der Gabe ermöglicht eine gute Wetter-Vorhersage, und sie kommt gerüchteweise auch auf Terra vor, wo sie „Wetterfühligkeit“ genannt wird.
Zukunftsschau	Aldaran, Harksell	Das Sehen EINES möglichen Zukunftsweges, wie auch einige der Handlungen und Ereignisse, die dorthin führen. Die Zukunftsschau ist sehr ausführlich, allerdings gibt es keine Garantie dafür, dass das Gesehene eintritt, weil die Zukunft nunmal nicht vorherbestimmt ist.

7.3 Matrizes

Eine Matrix ist für die Anwendung von Laran nicht unbedingt notwendig, aber äußerst nützlich. Es handelt sich um eine bestimmte Art von Stein (auch „Sternenstein“ genannt), der die Larangaben verstärkt und auch deren Reichweite erhöht.

Ausgebildete Laranbegabte (Leronyn oder Laranzuin) erhalten während ihre Ausbildung (in den Türmen, siehe „Die Türme“) eine speziell auf sie abgestimmte Matrix. Der Träger der Matrix verbindet sich so stark mit ihr, dass die Berührung des Steins durch eine andere Person ihn in tiefen Schock versetzt oder gar tötet.
Matrices zeigen üblicherweise eine blaue Farbe in den verschiedensten Tönen. Allerdings zeigen die Sharra-Talismane oder die legendäre Sharra-Matrix selbst eine rötliche Färbung, die Matrices der verfemten (und ausgerotteten) Familie der Deslucido sollen dunkelviolett gewesen sein. Es ist nicht ausgeschlossen, dass es noch weitere Steine mit ungewöhnlichen Farbtönen gibt. Solche Matrices sind für jeden Laranzu äußerst suspekt und mit Vorsicht zu behandeln. Ein erfahrener Turmarbeiter wird einen seltsam gefärbten Stein nicht ohne Vorbereitung und Unterstützung durch andere nicht einmal anfassen wollen.
Wenn der Träger einer Matrix stirbt, färbt sich diese oft dunkel, bis hin zu schwarz.

7.3.1 Matrixtechnik und Matrixwaffen

Den Matrizes scheint selbst eine Art von Energie innezuwohnen, so dass man sie auch zur Herstellung von Artefakten verwenden kann. Sogar Waffen kann man mit ihnen erzeugen. Man kann die Matrizes mit Hilfe ausgeklügelter Konstruktionen, so genannte **Matrixgitter**, miteinander verbinden und ihre Kräfte verstärken.
Als besondere matrixgetriebene Artefakte sind **Matrixfallen** und **telepathische Dämpfer** zu nennen. Eine Matrixfalle dient entweder als Falle (wie der Name schon sagt), oder als Barriere, um jemanden am Betreten eines Raumes oder Gebäudes zu hindern. Telepathische Dämpfer stören die Anwendung von Laran und blockieren die Energie, die von aktiven Matrizes ausgeht. Im Kristallsaal der Comyn Burg sind viele davon verteilt, um die Teilnehmer einer Ratssitzung des Comyn-Rates daran zu hindern, sich gegenseitig mit Hilfe ihrer Kräfte zu manipulieren.
Eine traurige Berühmtheit hat die Matrixtechnik mit der Erfindung von **Haftfeuer** und **Knochenwasser** erlangt. Haftfeuer (es ähnelt dem Napalm auf Terra) verbrennt alles, mit dem es in Kontakt kommt, und es läßt sich nicht durch Wasser löschen. Knochenwasser ist ein Pulver, das ganze Landstriche unbewohnbar macht (ähnlich wie radioaktiver Staub auf der Erde). Die Erde ist unfruchtbar oder bringt nur verkrüppelte Vegetation hervor, Menschen, die in verseuchten Gegenden wohnen, sterben an schrecklichen Blutungen, Mütter gebären missgestaltete Kinder.
Die Herstellung und der Einsatz von Matrixwaffen ist in unserem „Spielzeitalter" verboten.
Die Terraner sind an allem, was die Matrixtechnologie betrifft, besonders interessiert. Allerdings ist der Export von matrixgetriebenen Gegenständen aller Art strengstens untersagt, ganz besonders Waffen.

7.3.2 Matrixkreise

Leronyn können sich zusammenschließen, um ihre Kräfte zu verbinden, sobald sie etwas größeres bewirken wollen. Diese Verbindungen bezeichnet man als „Kreise", oder „Matrixkreise", besonders wenn die Beteiligten dabei auch größere Matrizes verwenden.

7.4 Türme

In den Türmen finden sich Laranbegabte zusammen und lernen einerseits ihre Larangaben zu verstehen und beherrschen und andererseits in Matrixkreisen ihre Fähigkeit für bestimmte Aufgaben zu bündeln.
In den Türmen wird auch seit jeher die Geschichte Darkovers und besonders der Türme verzeichnet. Besonders Ereignisse, die mit der Anwendung von Laran oder Matrices verknüpft sind, finden sich hier.
Außerdem besitzt jeder Turm einen Kräutergarten und alchimistisches Labor, in dem Heiltränke gebraut werden. In einigen Türmen werden natürlich auch Experimente mit Matrices gemacht (aber nicht in allen).
Daneben gehören aber auch viel profanere Dinge wie eine Speisekammer, eine Küche, Gemeinschaftsräume und Schlafräume. Die größeren Türme haben auch ein Stück Land unter ihrer Verwaltung, das zusammen mit den Vorräten ihre Bewohner durchaus für eine Weile unabhängig macht.
Die Entscheidung der Turmbewohner und besonders der Bewahrer haben oftmals Gesetzeskraft, besonders wenn es um Dinge geht wie der Konsum von Genussmitteln oder

die Anwendung bestimmter Matrixtechniken. Es liegt in der Natur der Dinge, dass die Türme sich auch in die Ausbildung der Comyn-Sprösslinge vor Ort einmischen, wenn auch nicht immer mit dem gewünschten Erfolg - die Comyn-Herrscher sind zuweilen sehr eigensinnig und die Leronyn dürfen einen Comyn nicht zwingen, etwas zu tun.
In der Vergangenheit waren die Türme dem jeweiligen Comyn verpflichtet, auf dessen Land sie standen. In späteren Epochen sind sie offiziell unabhängig, auch wenn das oft nicht so gut gelingt, wie mache es sich wünschen.
Zu allen Zeiten spielen innerhalb eines Turmes Familienbande keine Rolle, familiäre Rangunterschiede sind offiziell aufgehoben und durch eigene Ränge ersetzt. Leider ist dies oft nur Theorie. Es kommt immer wieder vor, dass ein begabter Turmarbeiter in einen anderen Turm versetzt oder gar nach Hause geschickt wurde, weil er die Feinschaft zwischen seiner Familie und der eines anderen nicht ruhen lassen konnte.

7.4.1 Die einzelnen Türme

Es gibt zur Zeit der Terraner auf Darkover neun aktive Türme: **Arilinn**, **Comyn-Burg**, **Corandolis**, **Dalereuth**, **Hali**, **Neskaya**, **Nevarsin**, **Thendara** und **Tramontana**. Die Turm der Comyn-Burg ist sehr klein und oftmals nur mit wenigen Personen besetzt.

7.4.2 Bewahrer

Mittelpunkt und „Steuereinheit“ der Matrixkreise sind die so genannten **Bewahrer**, hochgradig laranbegabte Personen, die eine spezielle Ausbildung erhalten haben.
Bei der Gründung der Türme waren die Bewahrer ausschließlich Männer. Im Laufe der Zeit haben auch die Frauen diese Aufgabe übernommen. Beide müssen für die Dauer ihrer Arbeit Enthaltsamkeit üben, die Bewahrerinnen müssen im Gegensatz zu ihren männlichen Gegenstücken permanent in völliger sexueller Abstinenz leben - es heißt, dass ihr Verlangen die Energien durcheinander bringe und sie dadurch nicht mehr in der Lage seien, an einem Matrixkreis teilzunehmen oder ihn gar zu lenken. Bewahrer und Bewahrerinnen tragen zum Zeichen ihrer Würde rote Roben.
Bewahrer wie Bewahrerinnen sind nahezu sakrosankt. In der Zeit des Chaos gilt es als ein ein Kapitalverbrechen, Hand an einen Bewahrer oder eine Bewahrerin zu legen.
Gleichwohl kann eine Bewahrerin oder ein Bewahrer von ihrem Familienvorstand aus dem Turm abberufen werden, wenn die Belange der Familie es erfordern. Dies geschieht vor allem dann, wenn eine Vermählung der Tochter oder des Sohnes politisch zwingend scheint oder gar ein Erbe fehlt - für Nachkommenschaft zu sorgen wiegt für die Comyn-Herrscher immer noch schwerer als die Arbeit in allen Türmen zusammen.

8 Geschichte

8.1 Die einzelnen Epochen

8.1.1 Zeitalter der Kolonisierung

Die erste Besiedlung von Darkover liegt im Dunkel der Geschichte. Tatsächlich ist wohl Neskaya die erste und auch die älteste Stadt Darkovers, die aus der ersten größeren Menschensiedlung entstand.
Die Terraner sagen, diese Siedlung sei von teranischen Kolonisten gegründet worden, alte Schriften deuten dagegen darauf hin, dass es vor dieser Zeit schon eine andere Kultur gegeben hat.

8.1.2 Zeitalter des Chaos

Das Zeitalter des Chaos bezeichnet eine Periode der Kriege, etwa 1000 Jahre nach der Gründung der ersten bekannten Siedlung.
Als die Siedlung größer wurde, erhielt die Stadt den Namen Neskaya, sie ist die älteste Stadt Darkovers. Die Nachfahren dieser Siedler wurden zu einem Volk von Ackerbauern und bauten ein feudales patriarchalisches System auf. Viele Darkovaner entwickelten mentale Kräfte, Laran genannt, die durch bestimmte darkovanische Juwelen, Matrix oder Sternenstein genannt, noch verstärkt werden. Durch Zucht und Inzucht wurden bestimmte Gaben bei den herrschenden Familien gezielt herausgebildet. Andere mit starken Laran bildeten die „technologische" Elite.
Laran wird in dieser Zeit vor allem als Waffe in den furchtbaren Kriegen eingesetzt, die den Planeten verwüsten. Die schlimmsten durch Laran hergestellten Waffen waren das Haftfeuer und der Knochenstaub, der ganze Landstriche unbewohnbar macht.
Das Zeitalter des Chaos währt etwa 1000 Jahre.

Zeitalter der 100 Königreiche

Als Zeit der Hundert Königreiche werden die letzten 100 Jahre des Zeitalters des Chaos bezeichnet. Darkover ist in zahlreiche eigenständige Königreiche zersplittert, die unbarmherzig miteinander Krieg führen. Es zeichnet sich jedoch langsam eine Stabilisierung der Verhältnisse ab. Immer mehr Reiche schließen sich einem Pakt an, der die Anwendung von Laran-Waffen verbietet.

8.1.3 Die Wiederentdeckung / Die Zeit des Comyn-Rates

Als die Terraner kamen, gab es zunächst große Verwirrung unter den Darkovanern, die sich schließlich in zwei Lager aufspalteten: Diejenigen, die an den Traditionen festhielten, und denjenigen, die die Vorteile des terranischen Imperiums für ihren Planeten wollten. Die erste Fraktion erhielt mächtig Zulauf, als über die Gebräuche der Terraner mehr bekannt wurde und diverse Gerüchte kursierten. Eines davon hielt sich besonders hartnäckig: Darin hieß es, die Terraner hätten kurz nach ihrer Ankunft auf Darkover vorgehabt, die Welt in eine unbewohnte zu verwandeln - sprich, die jetzigen Bewohner Darkovers auszurotten.
Zu der terraner-freundlichen Fraktion gehört die große Comyn Familie der **Aldaran**. Lord Kermiac Aldaran gestattete die Landung des Sternenschiffes auf einem großen leeren Platz

außerhalb eines Dorfes, das er „**Caer Donn**" nannte.
Nach der Wiederentdeckung wurde Darkover als „geschlossener Planet der Klasse B" eingestuft, das bedeutete, dass Terraner - zumindest offiziell - auf bestimmte vertraglich festgelegte Zonen und Handelsstädte beschränkt waren.

8.2 Zeittafel

Das zentrale Ereignis für die darkovanische Geschichte und die Entwicklung der Kultur der Darkovaner ist zweifellos der Domänenvertrag. Er markiert das Ende der Zeit des Chaos, und mit ihm verpflichten sich alle Unterzeichnenden, dass keine Fernwaffen (Schusswaffen) benutzt werden dürfen. Außerdem werden schlimme Auswüchse der Kriege wie Knochenwasserstaub und Haftfeuer geächtet.
Seiner Bedeutung angemessen werden die darkovanischen Historiker die Jahresangaben n.D. (= nach dem Domänenvertrag) zählen; entsprechend vermerken sie die Jahre vor dem Domänenvertrag - soweit überhaupt bekannt -mit v.D.

Jahr	**Ereignis**
	Landung auf Darkover
	(1000 Jahre später) Beginn Zeitalter des Chaos
23-12 v.D.	Hastur-Kriege
22 v.D.	1. Sitzungsjahr des Comynrates in der nun Comyn-Burg genannten Burg von Thendara
20 v.D.	Zerstörung der Burg Hammerfell durch Haftfeuer
12 v.D.	1. Pandemie des Waldläuferfiebers; während der Bekämpfung der Seuche herrscht Frieden.
0	Domänenvertrag. Er „ächtet jede Waffe außer solchen, die den Mann, der sie benutzt, in die gleiche Gefahr bringt wie den Mann, den er damit angreift".
1	Vereinigung des Ordens der Schwesternschaft der Priesterinnen Avarras und des Ordens der Schwesternschaft vom Schwert zum „Orden der Eidgebundenen Entsagenden" (Comhi-Letzii)
75	Das Königreich der Sieben Domänen wird gegründet und Stefan Hastur von Hastur, Lord von Thendara und Carcosa, der erste Träger der Krone der Sieben Domänen
ca. 190	Ausschluß Aldarans aus den Sieben Domänen durch den Comynrat wegen verbotener Experimente mit Matrices höherer Ebenen (Sharra)
ca. 195	Krieg zwischen den Aldarans von Scathfell und Ardais.
276	2. Pandemie des Waldläuferfiebers (Sterblichkeitsrate der menschlichen Bevölkerung: 8 %)
ca 440	Krieg zwischen den Domänen und den Trockenstädten.
ca 450	Der König der Sieben Domänen und sein Erbe kommen durch Verrat ums Leben. Hauptmann Rafael Lanart-Alton wid vom Comynrat zum Regenten für den gerade geborenen Stefan IX. Hastur von Hastur, Lord von Thendara und Carcosa, ernannt.
564	3. Pandemie des Waldläuferfiebers (Sterblichkeitsrate der menschlichen Gesamt bevölkerung: 7 %); der König fällt der Seuche zum Opfer.

Jahr	Ereignis
565	Übertragung der Königskrone und der Thronanwartschaft auf den Clan Hastur von Elhalyn durch den Comynrat
610	Beginn des Zeitalters der 100 Königreiche
810	Ende des Zeitalters der 100 Königreiche. Ende Zeitalter des Chaos.
852	Pandemie des Waldläuferfiebers (Sterblichkeitsrate der menschlichen Gesamtbevölkerung: 4 %)
1140	5. Pandemie des Waldläuferfiebers (Sterblichkeitsrate der menschlichen Gesamtbevölkerung: 3 %)
1335	Landung der Terraner
1335-46	Bau des Raumhafens bei Caer Donn
1364	Gründung der Brückengesellschaft der Freien Entsagenden Darkovers
1364	**aktueller Zeitpunkt**

9 Das Terranische Imperium

Über das Terranische Imperium ist nicht viel bekannt. Über die terranischen Vertreter auf Darkover weiß man, dass das terranische Reich trotz des Begriffs „Imperium" nicht von einem einzelnen König regiert wird, sondern von einem Rat, den die Terraner Senat nennen. In diesem Senat sollen seit neuerer Zeit sogar Comyn-Lords vertreten sein.
Allgemein scheinen die Terraner ziemlich amoralische, geldgierige Leute zu sein. Die auf Darkover so wichtigen Traditionen gelten ihnen offenbar nichts. Dafür stecken sie überall ihre neugierigen Nasen hinein, ihre „Forschungsreisenden" durchstöbern jeden Winkel Darkovers auf der Suche nach Dingen, die sie interessant finden könnten.
Dinge wie Laran sind den Terranern fremd und werden von ihnen in die Ecke von Legenden und Mythos geschoben. Anscheinend gibt es auch keine Begabten unter ihnen, oder diese leben im Geheimen. Um so verblüffter reagieren sie auf die Anwendung von Laran oder Matrixtechnologie. Laran hat schon für das einfache Volk etwas Unheimliches, aber jeder Darkovaner weiß im Gegensatz zu den Terranern, dass es diese Kräft gibt. Für die Terraner hingegen scheint es, also ob ihre gesamte Weltanschauung über den Haufen geworfen würde.
Darkover hat vom terranischen Imperium den Status des „Geschützten Planeten" erhalten, was bedeutet, dass terranische Technologie nur mit bestimmten Auflagen eingeführt, aber nicht verbreitet werden darf. Darkovanische Artefakte dürfen unter keinen Umständen exportiert werden, für alle anderen Güter bedarf es der Genehmigung durch den Comyn-Rat.

9.1 Terranische Zone

Um das Aufeinandertreffen zwischen Terranern und Darkovanern so erträglich wie möglich zu machen, wurde auf Darkover eine so genannte „Terranische Zone" eingerichtet. Ohne besondere Erlaubnis des Comyn-Rates dürfen sich die Terraner nur hier aufhalten, in diesem Distrikt wird der Handel zwischen Darkovanern und Terranern abgewickelt.
Hier befindet sich auch der Raumhafen. Zur Zeit gibt es zwei Raumhäfen und damit auch zwei Terranische Zonen: Eine bei Thendara und eine in Caer Donn.
Die Terranische Zone in Thendara ist den meisten Darkovanern ein Dorn im Auge, da sie mitsamt dem Raumhafen viel zu nahe an der altehrwürdigen Stadt und der Comyn-Burg liegt. (GIBT ES BEI UNS EINE TERRANISCHE ZONE IN THENDARA? Oder legen wir unsere Zeit vor den Bau des Raumhafens in Thendara?)

9.2 Die Terraner-Behörde

Das Terranische Imperium hat auf Darkover eine ständige Vertretung eingerichtet, deren Mitglieder die Angelegenheiten zwischen Darkovanern und terranischen Reisenden regeln sollen.
Diese Behörde wurde in Thendara errichtet und umfasst einen großen Stab von Mitarbeitern, zu denen Ärzte und Wissenschaftler aller möglichen Fachrichtungen gehören. Die Mitglieder des Büros kümmern sich auch um die technischen Feinheiten der Start- und Landevorgänge von Raumschiffen, welche die die Bewohner des Planeten so wenig wie möglich beeinträchtigen.
Der oberste Vertreter des terranischen Imperiums ist der so genannte **Legat**, sein

Stellvertreter wird „**Koordinator**" genannt. Beide treten in der darkovanischen Öffentlichkeit so gut wie nie auf, sie schicken lieber Untergebene. Manch ein Legat bemüht sich nicht einmal, die darkovanische Sprache zu lernen.

9.3 Planeten des Terranischen Imperiums (Auswahl)

Neben der namensgebenden Erde (latein. „Terra") gehören noch viele weitere Planeten zum Imperium. Einige davon erlangen durch ihre Eigenheiten einen gewissen Bekanntheitsgrad, ein paar davon sollen hier aufgeführt werden.

9.3.1 Arcturus IV

Bekannt für seine Sonnenpriester, die ihre Rituale in goldenen Roben abhalten. Hier leben die als „Echsenmenschen" bekannten Humanoiden.

9.3.2 Helvetia II

Planet der Banken und Händler.

9.3.3 Keef

Bekannt durch seinen riesigen künstlichen Mond, der am Nachthimmel rosafarben leuchtet. Die meisten Bewohner arbeiten in der Tourismusbranche, als Führer, Betreiber von Spielhallen oder Bordellen. Auf Keef kann der geneigte Gast alles bekommen und vor allem viel Geld verlieren, daher ist der Planet auch als „Vergnügungsplanet" verschrien. Auf Keef versammelt sich alles humanoide Strandgut des Imperiums, und so ist nicht auszuschließen, dass auch Psi-Talente hier anzutreffen sind.

9.3.4 Megaera

Ebenfalls von einer roten Sonne beschienen, der Himmel erscheint meistens purpur. Der Planet ist bekannt durch durch die vielen in der Atmosphäre enthaltenen Gase, die oft einen entsetzlichen Gestank verbreiten, und die elektrischen Stürme.
Die Einheimischen sehen aus wie Albino-Menschen. Ihre Frauen werden in Klosterähnlichen Gebäuden hinter hohen Mauern eingeschlossen.

9.3.5 Phi Coronis Delta

Eine der beiden ältesten terranischen Kolonien, meist nur mit „Coronis" bezeichnet. In den terranischen Geschichtsbüchern steht, dass das „Verlorene Schiff", das schließlich auf Darkover bruchlandete, eigentlich nach Phi Coronis Delta fliegen sollte.
Der Planet ist weitgehend erdähnlich.

9.3.6 Phi Coronis IV

Auch als „Wolf" bekannt, heißer Wüstenplanet.
Die Gesellschaft ähnelt der Gesellschaft der Trockenstädter auf Darkover so sehr, dass vermutet wird, die Trockenstädter seien Abkömlinge ehemaliger Kolonisten von diesem Planeten.

9.3.7 Vainwal

Hier herrscht mildes, für Darkovaner geradezu tropisches Klima vor. Die Gesellschaft ist sogar für viele andere Bürger des Terranischen Imperiums sehr leger, der Lebensstil geradzu ausschweifend - für die, die es sich leisten können. Es gibt in jeder großen Stadt ausgedehnte Vergüngungsviertel. Manche sagen, dass eine Person hier mit Geld alles kaufen könne, was Spaß macht, ohne Geld dagegen werde der Spaß eher mit der Person gemacht. Trotz allem sind die Verhältnisse nicht so chaotisch und die Gesellschaft nicht so verkommen wie auf Keef. Es soll hier sogar Laranbegabte geben.

10 Links und Literatur

[1] Die Primärquelle für Informationen sind die meisten Bücher Marion Zimmer Bradley und die Trilogie von Deborah J. Ross. Verwendete Bände im einzelnen:
An den Feuern von Hastur, Asharas Rückkehr, Das Zauberschwert, Der Untergang von Neskaya, Der Verbotene Turm, Die blutige Sonne, Die Erben von Hammerfell, Die Schattenmatrix, Die schwarze Schwesternschaft, Die Weltenzerstörer, Die Winde von Darkover, Die Zeit der hundert Königreiche, Die zerbrochene Kette, Gildenhaus Thendara, Hasturs Erbe, Herrin der Falken, Herrin der Stürme, Kräfte der Comyn, Retter des Planeten, Sharras Exil

[2] „The Darkover Concordance - A Readers Guide", Walter Breen, Pennyfarting Press, Berkeley California, 1979